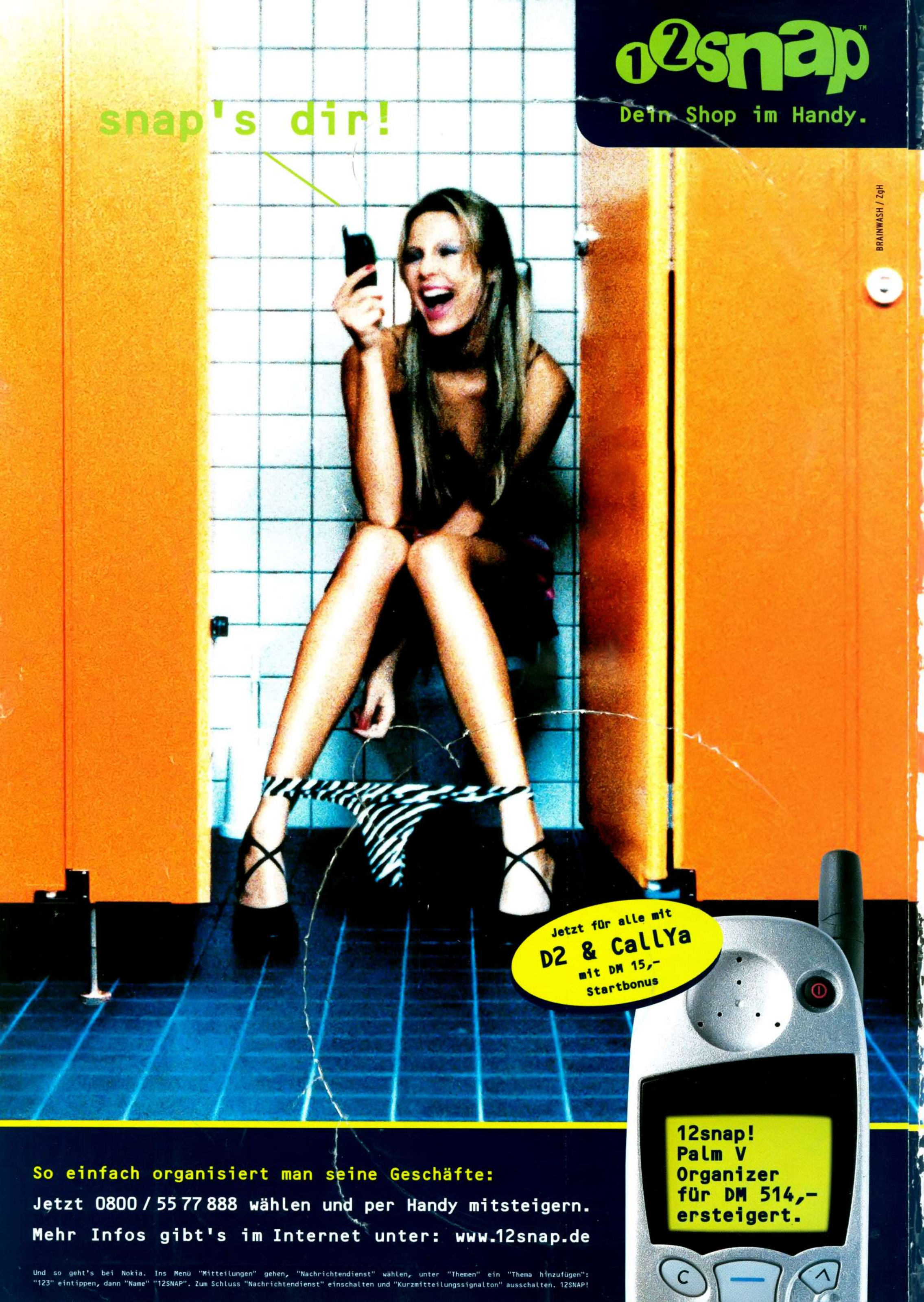

07/2000
Getestet: Ground Control • Motocross Madness 2 • Tachyon • Arcatera u.v.m.
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
DM 9,99 öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60 dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
mit 2 CDs
+VOLLVERSION M.A.X. 2
Test-Premiere
Vampire
Test des Monats: Warum Draculas Erben das Rollenspiel-Genre revolutionieren
TOP 100
Die ultimative Hitliste
Die besten Spiele der Messe auf 36 Seiten
TOP-DEMO
Ground Control
Innovatives Echtzeit-Strategie-Spiel mit mehr Action statt Basis-Bau
DEMO-PREMIERE
Steel Beasts
Die brandneue Panzer-Simulation mit Leopard und M1A1 Abram
EXKLUSIV-DEMO
MDK 2
Schräg, knifflig, witzig und action-geladen: Ein Tophit
GRATIS! DIE VOLLVERSION
M.A.X. 2
Runden- und Echtzeit-strategie in einem Spiel: Interplays KI-Hammer!
NUR BEI UNS: EXKLUSIV-VIDEOS
25 Spiele-Videos der E3
Freelancer • SimsVille • Halo • Obi-Wan u.v.m.
SUPER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD
Neue Einrichtungen für die Sims, Matrix-Mod und Einzelspieler-Episoden für Half-Life, Porsche 959 und Polizeilackierung für Need for Speed, Mods und Maps für Unreal Tournament usw.
DARK REIGN 2 VS. GROUND CONTROL Getestet: Wie gut sind die neuen Echtzeit-Strategie-Spiele?
Liv Tyler spielt Arwen Abendstern in
DER HERR DER RINGE
Unfassbar: Verschlafen die Spielehersteller die Filmlizenz zum Fantasy-Epos des Jahrhunderts?
30 Seiten Spieletipps: Starlancer • Daikatana • Euro 2000 • NFS Porsche • SC 3000 Dt. u.v.m.


12snap™
Dein Shop im Handy.
snap's dir!
BRAINWASH / ZqH
Jetzt für alle mit
D2 & CallYa
mit DM 15,-
Startbonus
12snap!
Palm V
Organizer
für DM 514,-
ersteigert.
So einfach organisiert man seine Geschäfte:
Jetzt 0800 / 55 77 888 wählen und per Handy mitsteigern.
Mehr Infos gibt's im Internet unter: www.12snap.de
Und so geht's bei Nokia. Ins Menü "Mitteilungen" gehen, "Nachrichtendienst" wählen, unter "Themen" ein "Thema hinzufügen": "123" eintippen, dann "Name" "12SNAP". Zum Schluss "Nachrichtendienst" einschalten und "Kurzmitteilungssignalton" ausschalten. 12SNAP!



In TV-Seifenopern werden Figuren klammheimlich ausgetauscht, indem dem Zuschauer vorgegaukelt wird, die betreffende Person habe sich einer Gesichtsoperation unterzogen. Aus Peter wird kurzerhand Petra. Das Beste daran: Kein Schwein wundert sich.

Eene meene muh ...

Bei unserer Reality-Soap PC Action würden solche miesen Tricks nicht funktionieren. Deshalb sind wir ehrlich: Einer von uns wird im nächsten Monat die Redaktion verlassen. Damit Sie die vier Wochen beschäftigt sind, folgt jetzt eine kleine Detektivgeschichte. Raten Sie, wer weggeht und wie die neue Kraft heißt.

Christian M.: Okay, liebe Leser. Hier kommt der zweite Hinweis. Ja, wenn ich sage, der zweite Hinweis, dann meine ich auch den zweiten (grinst): Es geht niemand in Rente.

Dirk: Genau. Es wird auch keiner von den Nasen sein, die die PC Action gewissermaßen gegründet haben.

Christian B.: Sie sollten unbedingt noch wissen, dass die neue Kraft bereits mehrfach namentlich im Heft erwähnt war. In welchen Ausgaben, sage ich selbstverständlich nicht.

Herbert: Es geht nicht der jüngere Redakteur von zweien, deren Alter eine Quersumme ergibt, die der Quadratwurzel aus 100 entspricht. Das muss aber nicht zwangsläufig heißen, dass der Ältere der beiden andere Aufgaben im Verlag übernimmt.

Harald: Hä? Du spinnst, Herbert. Hier ist mein Hinweis: Wir haben einen Redakteur, bei dem es jedes Mal „Bonk“ macht, wenn er ins Zimmer kommt. Der bleibt uns sicher erhalten.

Jo: ☜⬧♓⬧◆✓♌❐♓♑♏■⬧■♓♍♒ ◆☙♋❐♋●♎☝ Das sage nicht ich, sondern Spion W. Indings.

Christian S.: Hey! Und ich? Ihr habt mir keinen Hinweis übrig gelassen! *(schmollt)*

Alex: Prima. Die Leser sollen die Lösungen einschicken. Also: Wer geht? Wie heißt die neue Kraft? Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Als Preis winkt ein Aufenthalt in der Redaktion. Der Gewinner muss aber die Anfahrtskosten zahlen, das Spielearchiv aufräumen, ständig Kaffee servieren, uns Luft zufächeln ...



Foto: Dirk Kartscher, Titelfoto: © idols/interTOPICS

Die Redaktion

Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
zwickt es noch immer an ungenannten Stellen und er schwört, sich nie mehr in Damen-Konfektionsgröße 34 zu zwängen.

Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
hat noch ein Rätsel: Wer von uns wird wohl demnächst unter die Haube kommen?

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
beruhigt sich selbst damit, dass nach jener Vorstellung alle zukünftigen Verkleidungen harmlos sein müssen.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
denkt jetzt ernsthaft über eine späte Karriere als B-Movie-Queen nach. Julie ist schließlich auch über 30.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
schwört seinen Eltern und Freunden hoch und heilig: „Im wirklichen Leben ziehe ich keine Frauenklamotten an. Ehrlich!“

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
bedankt sich für die geniale Live-Unterstützung in diesem Monat (http://www.abgehoerte-telefonate.de).

Dirk Gooding, 28
Actionspiele, Strategie, Simulationen
rüstet sein monströses, stehendes Heer von High-End-PCs auf, um wieder für die Spiele der nächsten Monate gerüstet zu sein.

Christian Sauerteig, 19
WiSims, Renn- und Sportspiele
kam sich selten so dämlich wie beim Möchtegern-Julie-Strain-Fotoshooting vor und geht nur noch mit Sonnenbrille vor die Tür.

Hier trifft sich alles, was im Spiele-Business Rang und Namen hat: Auf der alljährlichen Electronic Entertainment Expo in Los Angeles erhalten Branchenfachleute den ultimativen Überblick über die aktuellen Trends der Szene. Wir waren dort und haben für Sie unsere persönlichen Spiele-Top-100 gekürt.



Electronic Entertainment Expo E3

Seite 24

Seite 72

Vampire: Die Maskerade

Im Test: Wir haben uns schon mal beißen lassen und prompt Blut geleckt! Mit *Vampire: Die Maskerade* steht bald eines der aufregendsten Rollenspiele der letzten Zeit in den Läden.

Seite 16

Der Herr der Ringe

Foto: newline cinema

Tolkiens Fantasy-Klassiker *Der Herr der Ringe* wird gerade mit großem Aufwand verfilmt und bei den Spieleherstellern ist das Tauziehen um die Lizenz im Gang. Wer wird das große Los ziehen?

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Gewinnspiel

Vorschau

ab Seite 131 **SPIELETIPPS zum Herausnehmen**

Starlancer, Daikatana, MDK 2, NFS Porsche, Euro 2000

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware



Heft-CDs

Vollversion-CD

Vollversion: M.A.X. 2

Ein echtes Prachtstück unter den Strategiespielen können wir Ihnen diesmal als Vollversion offerieren: *M.A.X. 2* von Interplay vereinigt rundenbasiertes und Echtzeit-Gameplay. Besonders beeindruckend: die ausgereifte KI.

Cover-CD

Demo des Monats: Ground Control

Havas' *Ground Control* gehört sicher zu den neuen Highlights am Echtzeitstrategie-Himmel (siehe unseren Test auf S. 78). Neben weiteren attraktiven Demos zu *MDK 2* und *Steel Beasts* bieten wir Ihnen jede Menge Patches und Tools.

Die andere Hitparade



Erlöser Designerlegende Kai Hilpisch und sein kongenialer Partner Philipp Reh schlagen zurück! Nach *PCA – The Game* kommt nun ihr neuester Streich.



Erhaben „... hmm ja, aber die Raumstationen sind g e w a l t i g!“ So oder ähnlich verlief wohl jedes Redaktionsgespräch mit Kollege Dirk über *Tachyon*.



Erkenntnis ... und die Welt ist doch keine Scheibe! Auch wenn viele das nicht wahrhaben wollen, das Strategie-Genre ist im 3D-Zeitalter aufgeschlagen.



Ersatzdienst „Boooah, schau dir das an. Jetzt kracht's aber gewaltig, hehehehe!“ O-Ton Geltenpoth, der verzückt vor *Ground Control* saß.



Erwischt Seit kurzem sieht man etliche Schreiberlinge im Verlagshaus, die totenbleich und mit blutunterlaufenen Augenrändern über den Flur huschen.

RADWAR 2000

Szeneparty **Ende Mai traf sich bei Köln die Spieleszene**

Vor knapp fünf Jahren hatten sich hier zuletzt Szene-Größen vergangener Tage versammelt. Laut Angaben des Veranstalters ließen sich immerhin rund 900 Personen samt Vertretern von Software-Firmen und Szenemitgliedern blicken. Peinlicher Höhepunkt war allerdings der Ausfall des mit 9.000 Mark gut dotierten Demo-Wettbewerbs. Der Grund: Zu wenig Teilnehmer!

Info: www.radwar.com



Das „Lula-Luder“ im Fokus der Radwar-Gäste: Natascha Romano tanzte sehr professionell.

„Domina Ludens“ – Das Zockerweibchen

Aufgrund des großen Erfolges unseres Blickpunkt-Artikels über spielende Frauen starten wir mit dieser Ausgabe eine neue Serie. Wir sehen dies als Beitrag für eine schönere Welt.

Name: Nicole Sanders

Beruf: Kurz vorm Abi

Alter: 19

Nickname: Succubus, LadyDesire, Fallen_Angel

E-Mail: succubus2ndlt@aol.com

Homepage: In der Entwicklung ...

Lieblingsgenre: Raumkampfsimulationen, Rollenspiele, Action-Adventures

Lieblingsspiele: Z. Zt. *Planescape Torment*, *X-Wing: Alliance*, *Final Fantasy*, *MechWarrior 3*, *Drakan*

Seit wann ich spiele: 1989

Statement: „Es macht einfach unglaublich Spaß, in andere Welten abzutauchen – und das auch noch mit anderen gemeinsam. Das ist praktisch wie Fernsehen, bloß interaktiv und meiner Meinung nach wird man auch ziemlich bald keinen großen Unterschied mehr zwischen einer Fernsehserie und einem Computerspiel erkennen, mit der Ausnahme, dass ich am PC selbst dafür verantwortlich bin, ob mein Charakter stirbt oder lebt ...“

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blackstar	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14^{00}–16^{00}	www.black-star.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletipps)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-77 66 33 01 90-78 79 06	Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30} (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00}	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.de
- Hasbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.hasbro-interactive.de
- Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 01 90/51 56 16	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.havasinteractive.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Swing! Entertainment	0 21 31/6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}	www.swing-games.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12^{00}–20^{00} Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)	www.take2.de
- THQ/Softgold	0 21 31-60 73 33	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.de
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 10^{00}–12^{00},14^{00}–19^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33 01 90-5 89 70 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.vid.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

METAL FATIGUE™

"Metal Fatigue begeistert durch seine enorm taktischen Möglichkeiten, den Gegner in der Luft, sowie auf und unter der Erde zu beharken." Alexander Geltenpoth, PC Action






"Dank des originellen Konzepts kann sich Metal Fatigue in der Oberklasse positionieren." Peter Kusenberg, PC Games





"Die Animationen sind echte Hingucker und das Einsetzen erbeuteter Komponenten reizt. Durch die verschiedenen Ebenen - Orbit, Oberfläche, Untergrund - wird der Spieler auf ganz neue Weise herausgefordert." Thomas Werner, PC Player





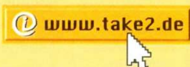




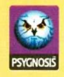


RECYCLE THIS !

Metal Fatigue ist das erste Strategiespiel, das den "Grünen Punkt" wirklich verdient: Geschlagene Gegner werden nicht entsorgt. Verwerten Sie die brauchbaren Teile an Ihren Combots weiter! Umfangreiche strategische Möglichkeiten eröffnen sich zudem durch gleichzeitigen Zugriff auf drei verschiedene taktische Ebenen: Orbit, Planetenoberfläche und Untergrund.









Features:

- Bildschirmauflösung bis zu 1600 x 1200 Punkte
- frei dreh- und zoombare Kameraperspektive
- komplett dreidimensionale Oberfläche und Einheiten
- drei Fraktionen, drei verschiedene zu schürfende Ressourcen

Jäger des Geldbeutels

THQ versorgt Sie wieder mit Budgetperlen

Bereits in den Läden liegt als *THQ Classic* der jüngste Teil der *Indiana Jones*-Serie, *Der Turm von Babel*. Das 3D-Action-Adventure kostet inzwischen nur noch knapp 50 Mark. Die Spielesammlung *The Dome Games Vol. 1* ist mittlerweile ebenfalls erhältlich, schlägt mit rund 35 Mark zu Buche und enthält gleich fünf bekannte Spiele: *Anstoss 2 Gold, Civilization 2, Mechcommander, Monopoly und N.I.C.E. 2.*

Info: http://www.thq.de



Harter Wettbewerb: Indy ringt die Preise bei THQ zu Boden

Neue Preisbrecher

Hemming bringt die All*Stars auf den Markt

Mit zehn Titeln hat Hemming eine neue Budgetreihe gestartet. Für je DM 14,95 können Sie in schlichter CD-Hülle folgende Spiele kaufen: *Total Annihilation, Earth 2140, Oddworld – Abe's Oddysee, Imperium Galactica, Robo Rumble, Balls of Steel, SPQR, Dix, Razor und Amazon Queen.* Ab August dürfen Sie mit weiteren Spielen rechnen.

Info: http://www.hemming.de

All*Stars: Bei Interesse halten Sie nach dieser Auslage Ausschau!

Spiele-Whopper

Burger King verkauft Infogrames- und JoWood-Spiele



Das Tripple-Whopper-Menü: Silver als Fleischbeilage, Völker-Online als Geschmacksverstärker und V-Rally als Extra-Käse.

In den 228 deutschen Fastfood-Tempeln von Burger King werden ab sofort drei PC-Spiele zum Preis von je DM 14,95 feilgeboten. Mit dabei sind die Infogrames-Titel *V-Rally* und *Silver*. Außerdem gibt es JoWoods Online-Edition von *Die Völker*. Diese speziell für Burger King angefertigte Version des Aufbaustrategiespiels ist nur noch für Online-Duelle geeignet, der Einzelspielermodus wurde entfernt. Weitere Aktionen von Burger King und Infogrames sind geplant.

Info: http://www.infogrames.de

Außerdem

/// Halten Sie die Augen offen, denn bei ak tronic gibt es einige Neuzugänge! Die wichtigsten sind: **Die Siedler 1** und **2, Pizza Connection, Grand Prix 1, Rally Racing** für je 15 Mark; **Grand Prix 2, Panzer General 3D, Command & Conquer, Sim City 2000, Tomb Raider 1 und 2, Diablo, Fifa 98, Nuclear Strike, Battle Isle 3, Incubation, Castrol Honda Superbike, Worms 2, SWAT 2, Dark Earth, TOCA 1, Red Baron 2, Dungeon Keeper** für je 20 Mark. Die Spiele werden teilweise in CD-Hüllen und teilweise in Pappschachteln ausgeliefert. Info: http://www.software-pyramide.de ///

Budget-Spiele

Titel	Preis
2 in 1 Pack (Swing!)	
Bundesliga Manager/ Eishockey Manager	DM 19,95
Capitalism/Der Reeder	DM 19,95
Der Druidenzirkel/ Dragon's Lair 2	DM 19,95
Elisabeth I./St. Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/ Rally Racing 97	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/ Tennis Manager	DM 19,95
Jetfighter 3 + Add-On/ Air Warrior 2	DM 19,95
Fable/Talisman	DM 19,95
Flying Corps Gold/ Das Hexagon-Kartell	DM 19,95
Metalizer/Echelon	DM 19,95
Mystery Island/ Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/ Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball: Timeshock/ Pro Pinball: The Web	DM 19,95
Stars!/Terra Inc.	DM 19,95
Sub Culture/ Starfighter 3000	DM 19,95
Space Marines/ Total Control	DM 19,95
Super Bubsy/Lollypop	DM 19,95
World Club Football/ Action Soccer	DM 19,95
Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
Civilization: Call to Power	DM 29,95
Heavy Gear 2	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Gold	DM 99,95
Classique (Ubi Soft)	
Gex 3D	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Dungeon Keeper/Magic Carpet 2	DM 39,95
Dune 2000	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Moto Racer 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars/Dark Omen	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Dark Project Gold	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Gangsters	DM 39,95
Tomb Raider 3 – DC	DM 49,95
Warzone 2100	DM 39,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
European Air War	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Mechwarrior 3	DM 29,95
Star Trek: Birth of the Federation	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industriegigant Gold Ed.	DM 29,95
Der Korsar	DM 29,95
Die Völker	DM 29,95
Disneys Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KKND 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Outcast	DM 39,95
Silver	DM 39,95
Starcraft	DM 49,95
Star War Monopoly	DM 39,95
V-Rally	DM 29,95
Wargasm	DM 29,95
Wheel of Time	DM 39,95
Superpreiswert (TLC)	
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
THQ Classics	
Deadlock 2	DM 29,95
Grim Fandango	DM 49,95
Indiana Jones – Turm von Babel	DM 49,95
Jack Nicklaus 5	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Nice 2 King Size	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadows of The Empire	DM 39,95
Star Wars: Rebellion	DM 49,95
Star Wars: Rogue Squadron	DM 49,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X – Beyond the Frontier	DM 49,95
X-Wing Alliance	DM 49,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19.95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95
Xplosiv (Empire)	
Stars!	DM 19,95
Battleground Ardennen	DM 19,95
Flying Corps	DM 19,95
F/A 18 Korea	DM 19,95
Age of Sail	DM 19,95
Pro Pinball: The Web	DM 19,95

Neu bei Free & Easy*: alle Freunde zum günstigen Kurs!



High QUALITY Net

- Jederzeit für 5 Pf./10 Sek. netzintern mobil telefonieren*.
- Keine Vertragsbindung
- Keine Grundgebühr

*Gilt nur für die Free & Easy Weekend Card und netzintern

Infoline: 0 18 03-177 177 oder Internet www.eplus.de

e·plus

So nah, als wär man da

Kicker Fußballmanager Online

Online-WiSim **Jetzt geht's los! Fußballmanager ab sofort vollkommen kostenlos online spielen!**

Dank einiger grundlegender Verbesserungen an der Software kann beim *KFM Online* jetzt voll durchgestartet werden. Mit der Online-Variante des Fußballmanagers holen Sie sich Bundesliga-Spitzenfußball auf Ihren heimischen PC. Als Trainer und Manager sind Sie für den sportlichen und finanziellen Erfolg Ihres Vereins verantwortlich. Highlight des Spiels sind die 3D-Spielszenen, die speziell in der Online-Variante gegen menschliche Mitspieler einen Mordsspaß bereiten. Den kostenlosen Client bekommen Sie über die offizielle *Kicker Online*-Seite. Der Hammer: Als kleine Entschädigung für die lange Wartezeit kann der *KFM Online* bis auf weiteres vollkommen kostenlos gespielt werden!

Info: http://www.kickeronline.de



Neben den in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen überzeugt das übersichtliche Menüsystem des KFM.

Terminus

Online-WiSim **Nach dreijähriger Entwicklungszeit fertig**



Terminus orientiert sich merklich an Privateer und Elite.

Die von Vicarius Visions entwickelte Weltraumsimulation orientiert sich an den Spieleklassikern *Privateer* und *Elite*. Wie bei den beiden Verkaufsschlagern machen Sie als Pirat, Söldner oder einfacher Händler mit einem Raumschiff den Weltraum unsicher und müssen sich darüber hinaus in ansehnlicher 3D-Grafik actiongeladene Duelle mit der Konkurrenz liefern. Veröffentlichungstermin des mit knapp 100 Missionen sehr umfangreichen Online-Spiels ist Ende des Monats.

Info: http://www.vvisions.com/terminus

World War II Online

Online-Echtzeitstrategie **Beta-Test angekündigt**

Playnet.com und dessen Entwicklungsstudio Cornered Rat Software haben vor wenigen Tagen das massive Online-Spiel *World War II* angekündigt. Der erste Teil des viel versprechenden Online-Genre-Mix aus Flugsim und Echtzeitstrategie, *Blitzkrieg 1940*, geht in Kürze in die kostenlose Beta-Phase. Nähere Informationen zu dem ehrgeizigen Projekt und das Anmeldeformular zum Beta-Test finden Sie auf der offiziellen Homepage.

Info: http://www.wwiionline.com



Auf los geht's los: In diesen Tagen startet der kostenlose Beta-Test der Weltkriegssimulation.

Außerdem

/// www.ovivo.de verlost in Kooperation mit Jörg Wontorra zur EM und zum Start der neuen Bundesligasaison **eine Million DM in bar,** 10 Renault Twingo und eine exklusive Weltreise im Wert von 25.000 DM. /// **Planetinteractive** hat die deutsche Gaming-Plattform **CMGA** von der Telekom übernommen. /// **T-Online** bietet seit dem 1. Juni eine **Flatrate** für **79 Mark** an. ///

Turrican 3D ist tot

THQ stellt das lang erwartete Actionspiel ein



Für immer verloren: Die Welten von Turrican 3D bleiben das Geheimnis der Entwickler.

Nach langem Hin und Her entschloss sich Publisher THQ, den Geldhahn für *Turrican 3D* (siehe PCA 4/99) zuzudrehen. Auch die geplante Dreamcast-Umsetzung ist damit gestorben. Die *Turrican*-Serie zählt zu den Action-Klassikern. Entwickelt wurde bereits fast zwei Jahre an dem Nachfolger, große Teile machten einen guten Eindruck. Gegen Ende verschleppten sich allerdings die Arbeiten. Da Chefdesigner Manfred Trenz bereits an einem davon unabhängigen Game-Boy-Spiel werkelt, ist *Factor 5* für Fans die vorerst letzte Hoffnung: Die Ex-Kölner tüfteln an einer inoffiziellen Fortsetzung, die unter dem Titel *Thornado* auf Konsole erscheinen soll. Eine PC-Umsetzung ist unwahrscheinlich.

Electronic Arts lässt Luft ab

Der Softwareriese will Spiele in DVD-Hüllen stecken

Ab Herbst soll es so weit sein: Ab diesem Zeitpunkt plant EA, alle PC-Spiele in einheitlichen DVD-Plastikhüllen auszuliefern. Vom Handel mehrheitlich positiv aufgenommen, meldeten Mitbewerber zum Teil Bedenken an. So hat Havas-Interactive-Europa-Chef Christophe Ramboz Angst, dass die Preise für PC-Spiele fallen könnten: „Ich werde mich gegen DVD-Verpackungen so lange wehren, wie es geht. (...) Wir müssen die Botschaft transportieren, dass Spiele (...) teurer sind als Videos oder Musik." Ganz anders Infogrames-Chef Bruno Bonell: „Ehrlich gesagt wäre uns lieber gewesen, wenn sich die Industrie für CD-Hüllen entscheiden würde, da das billiger für jeden wäre." Auch Eidos denkt angeblich über eine Umstellung nach.



Electronic Arts packt ein: Wenn DVD-Hüllen Standard werden, könnten PC-Spiele bald so in den Regalen stehen.

Außerdem

/// Tippfehler bei dem Bericht zum D-Info-Update von **TopWare** in der vergangenen Ausgabe: statt „D-Info.exe" muss es „DINFO.EXE" heißen. /// Das Gladiator-Kampfspiel *Arena 3D* (siehe PCA 7/99) von **SCI** (Carmageddon) wurde eingestellt. /// Die **CeBIT Home 2000** fällt dieses Jahr aus. Es haben sich zu wenig Aussteller gemeldet. /// **Electronic Arts** lässt die Labels **Origin, Westwood** und **Maxis** verschwinden und veröffentlicht nur noch unter dem Namen **EA Games, EA Sports** und **EA.COM.** /// **Take 2** hat **GoD** gekauft. /// Die Österreicher **JoWood** haben **Wings Simulations** (*Panzer Elite*) übernommen. /// Spieleentwickler **Heart-Line** (*Kicker Fußballmanager, Kurt*) und die **Funatics** (*Catan*) gehören ab sofort zu **Phenomedia**. /// Spieleversender **Game it!** übernimmt **Wial, Softsale** und **Magic Line.** ///

Looking Glass macht dicht

Die bekannte Spieleschmiede hatte Finanzprobleme

Zuletzt glänzte der Spieleentwickler Looking Glass aus Cambridge (www.lglass.com) mit dem 3D-Diebes-Epos *Dark Project 2*, jetzt ging den Amerikanern das Geld aus. Die letzten Spiele hatten mehr Geld gekostet als sie wieder einspielten. Looking Glass beglückte die Spielewelt zehn Jahre mit Serien wie *Ultima Underworld, Flight Unlimited* und *System Shock*. Während die fast fertige Flugsimulation *Jane's Attack Squadron* noch Chancen hat, veröffentlicht zu werden, sieht es für alle anderen Projekte düster aus.



Shodan aus System Shock 2: Die weitere Zukunft der Spieleserie ist ungewiss.


WWW.GAMESUNIT.DE
ALLEINE?
MITEINANDER?
GEGENEINANDER?
DANN KOMMT ZU UNS!
UNTER WWW.GAMESUNIT.DE
BEKOMMT IHR ALLES, WAS MAN SO BRAUCHT:
NEWS & INFOS, DOWNLOADS UND VIELES MEHR.
GamesUnit
POWERED BY
DEUTSCHES PROVIDER NETWORK
DPN
www.alh.de



Alle Fotos: New Line Cinema

Original Filmszene: Frodo und Sam verstecken sich vor den aufmarschierenden Armeen des Dunklen Herrschers im Land Mordor.

Original Filmszene: Die Gefährten des Rings fahren in drei Elfenbooten den Großen Strom hinunter, auf die Fälle des Rauros zu.

Das Filmereignis des Jahrhunderts

Peter Jackson verfilmt in Neuseeland das Fantasy-Kultbuch „Der Herr der Ringe". Wir haben für Sie brandheiße Infos über die drei Kinofilme, die weltberühmte Buchvorlage und die geplanten PC-Spiele zusammengestellt.

Der Herr der Ringe von J. R. R. Tolkien – ausgezeichnet mit dem Prädikat „Buch des 20. Jahrhunderts"– diente bereits als Vorlage für eine Verfilmung (Ralph Bakshi 1978) und mehrere Computerspiele (u.a. *Interplay*, frühe 90er). Echte Tolkien-Fans konnten für die bisherigen Adaptionen nur wenig Begeisterung aufbringen. Verständlich, denn die Möglichkeit, der großartigen Buchvorlage auch nur annähernd gerecht zu werden, war bisher kaum gegeben. Umso interessanter ist das jetzige, als Trilogie angelegte Filmprojekt von Peter Jackson (bekannt durch *Braindead, Heavenly Creatures, The Frighteners*): Alle drei Teile entstehen parallel, obwohl sie mit jeweils einem Jahr Abstand in die Kinos kommen sollen. Kinostart des ersten Teils

soll an Weihnachten 2001 sein. Drehort ist Neuseeland, die abwechslungsreiche Landschaft dort eignet sich vorzüglich als Kulisse für alle Außenszenen. Mit einem Budget von 300 Mio. Dollar ausgestattet, könnte das Fantasy-Epos in monumentaler Breite zum Leben erwachen. Modernste Tricktechnik und Computeranimationen sind dazu genauso nötig wie eine Starbesetzung und Tausende Statisten. Das alles ist in dem Filmprojekt gegeben, aber die Fans werden trotzdem nicht müde darauf hinzuweisen, dass auch diese Verfilmung nur eine Interpretation des Werks darstelle und schon allein deswegen nicht an den gedruckten Fantasy-Zyklus heranreichen könne.

Tolkiens Meisterwerk

Falls Sie das Fantasy-Epos nicht kennen, hier eine kurze Zusammenfassung: Halbling Frodo ist im Besitz des Einen Rings, einem mächtigen magischen Gegenstand, den Sauron, der Dunkle Herrscher unbedingt in seinen Besitz bringen will, um so ganz Mittelerde – so nennt sich ein Kontinent von Tolkiens Fantasy-Welt – zu unterwerfen. Sauron schickt seine stärksten Diener aus: Die neun Ringgeister jagen Frodo und seine drei Halblingfreunde nach Bruchtal, wo sie im Haus des Elfenfürsten Elrond Zuflucht finden. Dort beschließen Gandalf der Zauberer und Elrond, dass der Eine Ring vernichtet werden muss, indem man ihn in die Schicksalsklüfte des Feurigen Bergs wirft, der sich mitten in Mordor, dem Land des Dunklen Herrschers, befindet. Neun Helden werden mit der Aufgabe betraut: Gandalf, die Menschen Aragorn und Boromir, der Elf Legolas, der Zwerg Gimli und die vier Halblinge versuchen das schier Unmögliche. In den uralten Minen Morias stürzt Gandalf in einen tiefen Abgrund, doch die anderen entkommen in das Elfenreich von Lorien. Mit Booten fährt die Ge-

Die wichtigsten Schauspieler

Eine illustre Runde von Schauspielern hat Regisseur Peter Jackson für *Der Herr der Ringe* gewinnen können. Dabei war das gar nicht so leicht. Die Dreharbeiten an so einem Mammutprojekt müssen im Vorfeld minutiös geplant sein, der Terminplan dann genau eingehalten werden. Seit dem 11. Oktober 1999 werden in Neuseeland alle drei Teile parallel gedreht. Lernen Sie bei uns die wichtigsten Charaktere des Films kennen.



Elijah Wood spielt Frodo Beutlin, den Hobbit

Die Größe der Hobbits wird später durch Computertechnik auf die Hälfte reduziert.

Einer der hoffnungsvollsten Nachwuchsakteure Hollywoods wurde für die Hauptrolle verpflichtet, Elijah Wood. Er übernimmt in der Filmtrilogie die Rolle des Ringträgers. Frodo Beutlin wird von Gandalf über die besondere Bedeutung dieses Schmuckstücks aufgeklärt – eine lange, gefährliche Wanderung zum Schicksalsberg nach Modor, dem Land des Feindes, beginnt.

Geboren: 28.01.1981 in Cedar Rapids, Iowa, USA
Wichtigste Filme: *Zurück in die Zukunft 2* (1989), *Das zweite Gesicht* (1993), *Flipper* (1996), *Deep Impact* (1998)



Sir Ian McKellen spielt Gandalf, den Zauberer

Großer Hut und ein langer, weißer Bart. So beschreibt auch Tolkien Gandalf.

Gandalf, der Zauberer hat das Ränkespiel des mächtigen Feindes Sauron von Anfang an durchschaut. Er führt die Gemeinschaft des Ringes bis zur Zwergenfeste Moria. Später enttarnt er auch die dunklen Machenschaften Sarumans, eint die Kräfte des Widerstands und steigt zum mächtigsten Magier von Mittelerde auf. Der Brite Ian McKellen gilt als einer der größten Theatermimen Englands.

Geboren: 25.05.1939 in Burnley, England
Wichtigste Filme: *Walter and June* (1986), *Scandal* (1989), *Last Action Hero* (1993), *Richard III.* (1995)



Viggo Mortensen spielt Aragorn, den Waldläufer

Wie in der Buchvorlage verwandelt sich Aragorn auch im Film vom abgerissenen Landstreicher in einen strahlenden König.

Hinter dem zunächst unscheinbaren Waldläufer Aragorn verbirgt sich der Erbe des Königreiches von Gondor, das einst vom Fürsten Elendil gegründet wurde. Er erweist sich den Hobbits als treuer Weggefährte und steigt später zum Heerführer auf. Schauspieler Viggo Mortensen war zuletzt im Film 28 Tage an der Seite von Sandra Bullock als sex- und drogensüchtiger Baseballspielers zu sehen.

Geboren: 20.10.1958 in New York, USA
Wichtigste Filme: *Der einzige Zeuge* (1985), *Crimson Tide* (1995), *God's Army* (1995), *Daylight* (1996), *Die Akte Jane* (1998), *Psycho* (1998), *28 Tage* (2000)



Liv Tyler spielt Arwen Abendstern, Elronds Tochter

Für unser Titelmädchen Liv Tyler wurde die Rolle der schönen Elfenmaid extra ausgebaut. Laut Tolkien tritt sie nur kurz auf.

Elronds Tochter gilt als die schönste Frau Mittelerdes, was ihr auch den Beinamen Abendstern (in der Elfensprache Undomiel) einbrachte. Später wird Sie die Gemahlin von Aragorn werden, dafür das Schicksal der Menschen teilen und ihre ewige Jugend aufgeben. Liv Tyler, die Tochter von Aerosmith-Sänger Steven Tyler, machte in Deutschland erstmals durch den Auftritt in einem Musikvideo an der Seite von Alicia Silverstone auf sich aufmerksam.

Geboren: 01.07.1977 in Portland, USA
Wichtigste Filme: *Stummer Schrei* (1994), *That Thing You Do* (1996), *Gefühl und Verführung* (1996), *Armageddon* (1998)

Alle Fotos: New Line Cinema

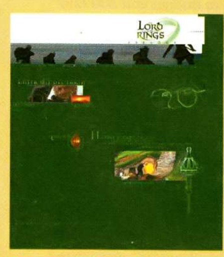
Herr der Ringe im Internet

Internetseiten über die Trilogie von J.R.R. Tolkien fanden sich schon immer sehr viele. Seit der Ankündigung der Film-Trilogie schossen weitere, zum Teil sehr gute Webseiten wie Pilze aus dem Boden. Hier die wichtigsten:



Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie speziell auf der Suche nach Infos zur Filmtrilogie sind. Auf der deutschsprachigen Seite finden Sie wirklich alles, was das Herz begehrt. Sie entdecken tonnenweise Bilder von den Schauspielern, Drehorten und Crewmitgliedern. Dazu gibt's einen umfassenden Fragenkatalog und tagesaktuelle Nachrichten. Sogar gescannte Presseartikel aus aller Herren Länder werden veröffentlicht. Weiteres Plus: Diese Seite ist komplett deutschsprachig. Schwächen: Fehlanzeige!

http://www.herr-der-ringe-film.de



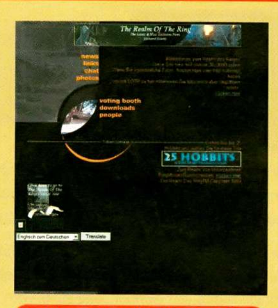
http://www.lordoftherings.net

Wenn Sie noch nicht einmal ein paar Stunden warten können, um die neuesten Informationen zu bekommen, müssen Sie die offizielle Seite der amerikanischen Filmfirma New Line Cinema besuchen. Hier findet sich auch der 5-28 Megabyte große Previewtrailer, der exklusiv im Internet veröffentlicht wurde. Sehenswert! Nachteile der Seite: Infos komplett auf Englisch, weniger Informationen, lange Ladezeiten.



http://fandom.com/ringbearer

Eine der erfolgreichsten Webseiten zur Filmtrilogie findet sich unter der obigen Adresse. Die umfassenden Infos sind zwar etwas ungeordneter als auf www.herr-der-ringe-film.de, dafür aber vielfach außergewöhnlich. Sie finden z. B. eine Hitliste mit Merchandising-Produkten oder Umfragen zu Spezialeffekten. Negativ: Infos komplett auf Englisch, Fotos sind umständlich zu betrachten.



http://www.therealmofthering.cjb.net

Diese Internetseite kommt aus Neuseeland und die Betreiber der Seite haben damit einen entscheidenden Vorteil: Sie können selbst zu den Drehorten marschieren und dort exklusive Fotos schießen. Tatsächlich finden sich dort immer wieder „Spion-Fotos", aber auch Nachrichten und Gerüchte rund um die Filmcrew. Nachteil der Seite: Die schlechte deutsche Übersetzung.



http://www.tolkiengesellschaft.de

Sie kennen den Herrn der Ringe auswendig und haben auch „Das Silmarillion" mehrfach gelesen? Dann wird es für Sie Zeit, die Deutsche Tolkiengesellschaft kennen zu lernen. Hier finden Sie alle Infos über den Autor, seine Bio- und Bibliografie. Regelmäßig veranstaltet die Gesellschaft auch Fantreffen, so genannte Tolkien-Tage. Leider sind noch nicht alle Rubriken online.

Computerspiele zum Film

Die Spielemesse in Los Angeles ist vorüber und wir vermissten schmerzhaft eine Spieleankündigung zum Filmspektakel. Verpassen die Spielehersteller die dickste Lizenz seit *Star Wars*? Weit gefehlt, eine Ankündigung erfolgte nur deshalb nicht, weil die halbe Branche derzeit mit New Line Cinema um die Rechte ringt.

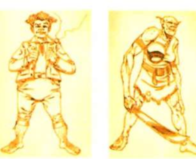


Middle Earth: Dieser Screenshot entstand in der ersten Entwicklungsperiode des Spiels und zeigt nur einen ungefähren Eindruck vom endgültigen Look.

Gerüchten zufolge sollen zumindest Havas Interactive, Electronic Arts, Eidos und „ein großer französischer Publisher" um die Rechte feilschen. Noch völlig unklar sei aber, wer den Zuschlag erhalte und was für eine Art Spiel entwickelt würde. Letzteres ist verständlich, denn obwohl J.R.R. Tolkien mit *Der Herr der Ringe* praktisch die Vorlage für die meisten Fantasy-Rollenspiele lieferte, ist eine Umsetzung in diesem Genre doch zumindest schwierig. Die Geschichte selbst ist nämlich ziemlich linear und damit eher ungeeignet für ein Rollenspiel. Denkbarer wäre vielleicht ein Action-Adventure, das der Handlung des Film folgt.

Eine erste Designstudie zu Gandalf. Genau wie beim Film hielt man sich ziemlich exakt an die Tolkien-Beschreibungen.

Im Rahmen der E3 tauchen selbst totgeglaubte Projekte manchmal wieder auf. Sierra und Havas Interactive bestätigten, dass man die Arbeiten am zeitweilig eingestellten Online-Rollenspiel *Middle Earth* wieder aufgenommen habe. Gezeigt wurde das Spiel allerdings nicht. Hier in aller Kürze die wichtigsten Infos zum Spiel: *Middle Earth* wird einige Generationen nach dem Ende des dritten Zeitalters spielen, also nach der Niederwerfung Saurons, die am Ende der Filmtrilogie beschrieben wird. Bis zu 10.000 Spieler sollen sich simultan auf einem Server tummeln können und wahlweise in die Häute von Hobbits, Elfen, Zwergen, Menschen oder Zauberern schlüpfen dürfen. Des Weiteren soll es möglich sein, Rollenspiel-Partys zu gründen und mit diesen an vorgefertigten Quests teilzunehmen. Karrieren als Händler oder Handwerker können ebenfalls eingeschlagen werden. Das Sierra-Entwicklungsstudio Yosemite Entertainment will tatsächlich rund 20.000 Locations für *Middle Earth* entwickeln. Das Spiel dürfte kaum vor Ende 2001 fertig werden.



Diese ersten Skizzen zeigen die Entwürfe für Hobbit-Charaktere und Orks.

meinschaft den Großen Strom hinab. Der Ringträger und sein Diener trennen sich von der Gemeinschaft und ziehen allein nach Mordor weiter. Hier endet der erste Band, doch der erste Film geht gerüchteweise noch ein Stück weiter. Bei einem Überfall der Orks aus Isengard kommt Boromir ums Leben.

Urvater der Fantasy

Der zweite Film beschreibt wie Aragorn, Legolas und Gimli die Spuren der Orks durch das Königreich Rohan verfolgen, bis sie den totgeglaubten Gandalf wieder treffen. Gandalf kann Theoden, den König von Rohan überzeugen, in den Krieg gegen die Orks aus Isengard zu ziehen. Es kommt zwischen den Reitern von Rohan und den Orks zur Schlacht in Helms Klamm. Die Orks unterliegen und ihr Anführer, der Zauberer Saruman, ist besiegt. Währenddessen wandern Frodo und sein Diener Sam nach Mordor. Frodo wird von Orks gefangen, aber Sam kann den Ring vorher an sich nehmen. Im dritten Film wehrt sich das Land Gondor verzweifelt gegen die Angriffe der Orks aus Mordor. In letzter Sekunde treffen die Reiter von Rohan und Aragorn als Verstärkung ein und treiben die Orks in einer gigantischen Schlacht zurück. Mit einer Streitmacht ziehen sie schließlich vor die Tore Mordors, doch die Armeen des Dunklen Herrschers sind ihnen zahlenmäßig weit überlegen. Inzwischen konnte Sam Frodo befreien und mit ihm bis zum Feurigen Berg gelangen. Als der Eine Ring vernichtet ist, flüchten die Heere Mordors. Sauron ist besiegt, Aragorn wird zum neuen König von Gondor gekrönt und heiratet Arwen Abendstern.

Fantasy-Fans sollten schon jetzt einen Platz zum Kinostart im Dezember 2001 reservieren.

Alexander Geltenpoth

Wie unterscheidet sich der Film vom Buch?



Regisseur Peter Jackson: Schon die minimalen Abweichungen von der Buchvorlage brachten ihm Kritik ein.

Foto: New Line Cinema

Sehr zum Ärger mancher Hardcore-Tolkien-Fans weicht Regisseur Peter Jackson aus dramaturgischen Gründen in zwei Punkten von der Buchvorlage ab:

Die Rolle der Arwen Abendstern wird ausgebaut. Sie soll z. B. an der Schlacht um Helms Klamm teilnehmen und bereits an der Furt von Bruchtal auf die Hobbits treffen. Unklar ist, ob Sie Aragorn auch über den Pfad der Toten folgen wird.

Die Episode um Tom Bombadil und den alten Wald – und damit die erste Station der Hobbits nach der Flucht aus dem Auenland – wird im Film nicht vorkommen.

Als Programmierer müssen Sie Ihre Ziele im Auge behalten.

Der Schlüssel zum Erfolg

Spiele zu programmieren kann im Grunde jeder lernen. Auch Sie! Damit Sie den gröbsten Fehlern vorzeitig aus dem Weg gehen können, bekommen Sie diesen Monat eine geballte Ladung streng gehüteter Tipps der Programmier-Profis serviert.

Neben den Theorie-Grundlagen für einen kleinen Programmierkurs auf der Cover-CD (siehe Kasten „Der PCA-Programmierkurs") haben wir für Sie mit Fabien Fumeron gesprochen. Der 30-jährige Franzose programmiert bereits seit 1983, studierte nebenbei Informatik und kam 1995 zu Ubi Soft, wo er als Hauptprogrammierer des Rennspiels *POD* Erfolge feierte. Danach betreute er als Leitender Programmierer die *F1 Racing Simulation* und die *Racing Simulation 2* für den PC. Derzeit leitet Fabien eines von Ubi Softs Entwicklerstudios. Uns hat er die Gebote und Verbote verraten, die Sie als Spieleprogrammierer unbedingt beherzigen sollten.

DIE 10 GEBOTE

Sie sollten ...

••• eine sehr konkrete Vorstellung davon haben, was Sie erreichen wollen, bevor Sie die erste Codezeile schreiben! Wer es vermeidet, Dinge neu schreiben zu müssen, spart Nerven und Zeit!

••• einen lesbaren Code schreiben! Kommentieren Sie Ihren Code, formatieren Sie Ihren Quellcode durch Einrückungen, benutzen Sie durchgängige Namenskonventionen.

••• Schritt für Schritt vorgehen! Versuchen Sie nicht alles auf einmal, sondern steigern Sie sich in leichten, nachvollziehbaren Schritten. Das hilft Ihnen, Kontrolle und Übersicht über Ihren Code zu behalten.

••• Ihren Code strukturieren! Als Faustregel nützlich: keine Funktion mit mehr als 50 Codezeilen. Das hilft, sich immer daran zu erinnern, den Code vernünftig zu strukturieren.

••• bei der Geschwindigkeitsoptimierung immer vom höchsten Level abwärts beginnen (d. h. mit den Algorithmen)!

••• so viele Spiele wie möglich spielen! Fragen Sie sich immer: „Wie machen die das?" Man kann von anderen Spielen einen Haufen lernen!

••• zur leichteren Fehlerbeseitigung Assertions*1 benutzen! Ein wundervolles Hilfsmittel, das leider von vielen Programmierern zu oft vergessen oder ignoriert wird.

••• Ihre Datenstrukturen an den Bytegrenzen ausrichten! Wenn Sie an einem PC mit einem 32-Bit-Prozessor arbeiten, so arbeitet das System optimal, wenn Sie die Daten für 32 Bits anpassen. Der Prozessor im Nintendo 64 könnte z. B. nicht-angepasste Adressen erst gar nicht lesen.


Fabien Fumeron von Ubi Soft verrät Ihnen seine Geheimtipps.

*1 Tests, die an bestimmten Stellen im Programm Bedingungen überprüfen und dieses abbrechen, wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind (asserts in C).


nixfuerlutscher.de
Langnese
Solero
SHOTS
MES·CITRUS·LIMA·LIMON·AG
Vorsicht:
Du könntest in ein Spiel geraten, das nichts für schwache Nerven ist, und einen Preis gewinnen, der supergeil und absolut nix für Lutscher ist. Also, überleg dir sehr genau, ob du mitmachst.
The drink effect you don't expect.

Der PCA-Programmierkurs, Teil 1



Baujahr 1966: Richard Dienstknecht bringt Ihnen das Programmieren bei.

Wollen Sie eigene Spiele programmieren? Unser Leser Richard Dienstknecht aus Gießen erstellt für Sie einen Grundkurs im Programmieren. Am PC hat der Informatikstudent schon seit 1994 Erfahrungen gesammelt. Der erste Teil seines Kurses befindet sich bereits für Sie auf der aktuellen Cover-CD. Nach dem theoretischen Teil planen wir Ihnen unter anderem Grundlagen von Direkt-X-Anwendungen, Direct Draw, Rendering sowie 2D-Sprite-Engines zu vermitteln. Bei Fragen zum Kurs können Sie sich per E-Mail direkt an Richard wenden: richard.dienstknecht@mni.fh-giessen.de. Die PC-Action-Redaktion leitet Ihre Anliegen aber auch gerne weiter.

Auf der Cover-CD

Programmierkurs, Teil 1

Wir bringen Ihnen das Programmieren bei, Schritt für Schritt.

Programmierkurs_Teil1.htm

••• versuchen, möglichst wieder verwendbare Codes zu schreiben! Wenn Sie ein Spiel programmieren, stellen Sie sicher, dass Sie einen Code kreieren, der auch für andere Spiele verwendet werden kann. Dies hilft Ihnen übrigens auch, gut strukturierte und kommentierte Codes zu schreiben.

••• Debugger[*2] benutzen – nicht nur zur Fehlerbehebung, sondern auch, um Ihre Codes nachzuvollziehen.

DIE 10 VERBOTE

Sie sollten NICHT ...

••• versuchen, das Rad neu zu erfinden! Die meisten Probleme, die Ihnen beim Spieleprogrammieren begegnen, sind vorher schon mal bei jemand anders aufgetaucht und die Lösung ist somit irgendwo verfügbar (Internet, Bücher, andere Programmierer in Ihrem Bekanntenkreis etc.). Es ist außerdem viel interessanter, sich auf Probleme zu konzentrieren, die noch nicht gelöst wurden.



„Jede Engine, die man kauft oder selbst schreibt, hat eine Reihe von technischen Einschränkungen."

Jay Stelly, Valve Software (Half-Life)

••• zu komplex werden. Warum schwierig, wenn's auch einfach geht? Die beste Art, Komplexität zu kontrollieren, ist, sie zu vermeiden oder wenigstens so weit wie möglich zu reduzieren.

••• Assembler[*3] verwenden, wenn es nicht wirklich sinnvoll ist. Die gegenwärtig erhältlichen C/C++ Compiler[*4] erzeugen exzellente ASM-Codes[*5], manchmal besser als ein begabter ASM-Programmierer es könnte. Lassen Sie den Compiler seinen Job tun.

••• Ihren Code optimieren, bevor er übersichtlich ist, denn manchmal liegen die zeitfressenden Routinen nicht da, wo Sie sie vermuten.

••• den Menü-Manager, die Bedienungsfreundlichkeit oder irgendein anderes wichtiges Schlüssel-Feature des Programms vergessen. Sie lachen? Es gibt leider sehr viele dieser „Nachlässigkeiten".

••• globale Variablen[*6] benutzen.

••• das standardmäßige Dynamic-Memory-Management[*7] verwenden. Es verbraucht nur Zeit und Speicher. Die beste Art ist, sich einen eigenen Speicher-Manager zu bauen, der für Ihre speziellen Bedürfnisse maßgeschneidert ist. Das mag unverhältnismäßig erscheinen, bewährt sich aber auf Dauer in jedem Fall.

••• hetzen. Hektik ist kontraproduktiv und verlangsamt den ganzen Prozess. Also locker bleiben und einen kühlen Kopf bewahren – auch und besonders unter Druck.

••• Angst vor Mathematik haben. Spieleprogrammieren erfordert auch heutzutage Mathematik, also besser gar nicht erst Ängste aufbauen, sondern sich die fehlenden Zusammenhänge erarbeiten. So schlimm ist es auch wieder nicht.

••• Angst haben, sich von Codezeilen zu trennen. Haben Sie einen überflüssig gewordenen Code in Ihrem Programm? Oder auch nur ein paar Zeilen, die eigentlich nicht nötig wären. Weg damit!

Fabien Fumeron/ Joachim Hesse

Erste Hilfe für Jungprogrammierer

Die Toolbox bietet einen preiswerten Einstieg in die Welt des Programmierens.

Uns erreichten noch einige Nachfragen zum *Game Programming Starter Kit 3.0* (siehe Ausgabe 4 und 5/2000). Bestellen können Sie das Einsteigerpaket unter der Telefonnummer 07 00-6 33 42 46 53. Dort kann auch jeder Händler das Einsteiger-Kit für Sie ordern. Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte direkt an Media Gold, Goldbergstraße 6, 81479 München, Tel.: 01 80-5 55 49 32. Oder sagen Ihnen das *Game Programming Starter Kit 3.0* oder auch der *Game Maker 2000* (siehe Ausgabe 5/2000) nicht zu? Vielleicht gefällt Ihnen die *Game Developers Toolbox* von Kelly Data besser. Zumindest preislich zieht die Datensammlung mit knapp 30 Mark an der Konkurrenz vorbei. Neben Programmbeispielen finden Sie auf der CD einen Compiler für C++, verschiedene 3D-Engines, Grafik- sowie Sound-Bibliotheken und natürlich Microsofts DirectX SDK V6.1. Weitere Infos bekommen Sie bei: Kelly Data GmbH, Lilienthalstraße 3, 82178 Puchheim, Tel.: 0 89/89 56 26 33 (14 bis 17 Uhr) oder unter http://www.kellydata.de.



Das Game Programming Starter Kit ist mittlerweile den meisten Programmieranfängern ein Begriff.

*2 Hilfsprogramme, um Fehler zu finden
*3 Maschinensprache
*4 Programm, das den Code in Maschinensprache übersetzt
*5 Assembler-Codes
*6 Variablen, die für alle Programmteile gelten
*7 Dynamische Speicherverwaltung (standard malloc)

GROUND CONTROL

Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

ACTION STATT AUFBAU!













www.groundcontrol-das-spiel.de

Jeden Monat neu: Die Ereignisse von Krig-7B auch auf unser Special-Website. Entdecken Sie das "Code-Wort des Monats" auf den jeweiligen Comicseiten und fügen Sie diese am Ende zum ultimativen Cheatcode zusammen.

SIERRA™





Herr Nukem war persönlich auf der E3 – sogar in netter Begleitung. Sein Spiel Duke Nukem 4ever, auf das viele Action-Fans so sehnsüchtig warten, hatte er dummerweise zu Hause vergessen.

MÄDELS, MAC MON

„Ihr habt's gut! Ihr könnt auf der E3 die neuesten Spiele zocken." Daheimgebliebene glorifizieren einen Besuch bei der Messe gerne als Erfüllung aller Lebensträume. Wollen Sie wissen, wie es dort wirklich ist? Dann begleiten Sie uns auf einem Rundgang durch das Convention Center in Los Angeles.



KER, STER-SPIELE

Wer nur die nackten Zahlen hört, könnte meinen, die fünf aneinanderliegenden Messehallen seien riesig. 183.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche? Der deutsche Durchschnittsmann schreit an dieser Stelle womöglich freudig erregt auf, weil sich dort etwa 33 Fußballfelder unterbringen ließen (oder 1.220 Unterwasser-Rugby-Arenen, falls uns auch Randgruppen lesen sollten). In der Praxis ist dann doch nicht viel Platz, weil bei über 20.000 Besuchern täglich für jeden nicht mal zehn Quadratmeter übrig bleiben.

Die Konsolen kommen

Die in Statistik verliebten Amerikaner würden wohl noch berechnen, wie viele Hektoliter Schweiß durch die Poren der herumhetzenden Händler und Journalisten austreten. Wir wollen es bei einer weiteren wirklich wichtigen Zahl belassen: Insgesamt erspähten wir 233 PC-Spiele, was verhältnismäßig wenig ist. Dafür traten

REISETIPPS DER REDAKTION

Sie glauben vielleicht nicht, welch bizarre Erlebnisse Redakteure während ihrer Auslandsreisen machen. Vielleicht wollen Sie es auch gar nicht wissen. Wir berichten es Ihnen trotzdem. Verstehen Sie diesen Artikel als Reisetipp.



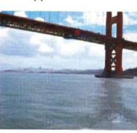
Warum findet sich in der Minibar des Hotels The Standard in Los Angeles unter anderem ein Tiegel Vaseline? Da unser Magazin auch von Minderjährigen gelesen wird, können wir nur unsere jugendfreie Vermutung preisgeben: ***Vaseline*** (3 Dollar) hilft prima gegen spröde Lippen, die Sie sich im sonnigen Kalifornien aufgrund der extrem trockenluftigen, klimatisierten Gebäude garantiert holen. Wir sind übrigens froh, dass „Vaseline" auf Englisch „Vaseline" geschrieben wird. Nicht auszudenken, was passieren könnte, wenn wenig fremdsprachenbegabte Touristen den Inhalt des zwischen vielerlei Süßwaren und Getränken stehenden Töpfchens für Erdnussbutter halten würden.



Der Besuch des ***Restaurants Miyagi*** nahe Hollywood ist Pflicht, vorausgesetzt a) Sie stehen auf rohen Fisch, der getrocknetem, in Scheiben geschnittenem und anschließend gerolltem Pelikan-Rotz ähnelt. b) Sie füllen den Bestellzettel richtig aus. Da in den USA die „1" als schmuckloser senkrechter Strich geschrieben wird, gilt die deutsche Variante mit Häkchen oben als „7". Unser netter Gastgeber Sunflowers orderte jedenfalls die siebenfache Menge. *g* c) Sie haben kein Problem damit, dass durchgeknallte Teenager auf den Tischen tanzen, deren Eltern so reich sind, dass sich ihre verzogenen Töchter die Nase mit Kokain pudern können.



Sollten Sie nach ihrem Aufenthalt in L.A. noch Zeit haben, besuchen Sie San Luis Obispo (nicht verwechseln mit St. Louis)! Wo das genau liegt? Keine Ahnung. Wir mussten dort nach der E3 wegen schlechten Wetters gezwungenermaßen notlanden und haben es nicht bereut: Es wartet ***der kleinste US-Flugplatz,*** idyllisch gelegen in weitläufigem Ackerland. Böse Zeitgenossen könnten von einem Kaff sprechen, was natürlich unberechtigt ist. Immerhin gibt es ein Restaurant, Kühe, Cowboys (englisch für „Kuhhirten") und das kleinste Gepäckband der Welt! Es ist so winzig, dass man es übersieht, wenn ein Koffer drauf liegt. Vermutlich wird es per Handkurbel betrieben.



Zum Abschluss unserer Reise weilten wir bei COMPUTEC USA in San Francisco. Dort können wir Ihnen einen ***Schiffstrip in die Bucht empfehlen,*** wobei das Begaffen Deutscher Touristen (im Preis inbegriffen!) am lustigsten ist. Mann: „Ingrid, stell dich mal da hin, ich will dich fotografieren." Frau: „So?" (macht ein grimmiges Gesicht). Mann drückt trotzdem ab. Frau: „Da, schau mal, ein Wal!" Mann: „Wo?" Frau: „Da bläst er!". Wir wissen nicht, ob es überhaupt Wale in der Bucht von Frisco gibt. An besagtem Tag war jedenfalls definitiv keiner zu sehen. Wir haben ein Beweisfoto geschossen. Sehen Sie einen Wal?

TOP 5

von Christian Bigge

1. ***Freelancer***
Weil ich noch nie so bombastische Sternensysteme gesehen habe und mich frei darin bewegen will.
2. ***NHL 2001***
Weil ich damit den Kollegen Stangl von der PC Games mit noch schöneren Spielzügen abschießen kann.
3. ***Grand Prix 3***
Weil ich der Regenkönig von Monaco werden möchte und mich auf Redaktionsduelle freue.
4. ***Dungeon Siege***
Weil ich auf kinderleicht zu bedienende Inventorys und voll bepackte Eselsrücken unheimlich stehe.
5. ***Diablo 2***
Weil ich es trotz der wohl doch nur niedrigen Auflösung kaum mehr abwarten kann, bis die Schlachterei losgeht.

TOP 5

von Harald Fränkel

1. ***Black & White***
Weil ich gern ein Gott wäre, Breakdance-Tiger und Kung-Fu-Kühe mag und auch sonst nicht richtig ticke.
2. ***Heavy Metal F.A.K.K. 2***
Weil gegen Julie alle bisherigen weiblichen Spielcharaktere nur ängstlich flennende, kleine Mädchen sind.
3. ***NHL 2001***
Weil ich ohne meine Lieblingsserie kein schönes Leben hätte und die Mighty Ducks dringend Erfolge brauchen.
4. ***Freelancer***
Weil es wieder mal Zeit ist für ein genial aussehendes Weltraum-Spiel mit epischer Hintergrundgeschichte.
5. ***Gothic***
Weil mich das düstere Mittelalter-Szenario und die Art der Charakterentwicklung nach wie vor hoffen lassen.

TOP 5

von Christian Müller

1. ***Heavy Metal F.A.K.K. 2***
Weil es kein pompöseres Grafik-Feuerwerk gibt und Julie Strain die Cyber-Amazone der nächsten Generation ist.
2. ***ST Voyager – Elite Force***
Weil sich die Q3A-Engine hervorragend dazu eignet, die atemberaubenden Kurven von „7 of 9" zu zeichnen.
3. ***Freelancer***
Weil damit Freiheit im Weltall wirklich grenzenlos wird und wir von einem neuen Elite nicht mehr nur träumen.
4. ***B-17 Flying Fortress 2***
Weil dank des rollenspielartigen Crew-Managements das Flugsimulations-Genre endlich wieder spannender wird.
5. ***C&C Renegade***
Weil ich schon immer einmal in die Faust von NOD spazieren und Kanes Produktionsstätten lahm legen wollte.

+++ **X-Tension,** dem Add-On zu **X – Behind the Frontier** von Egosoft wird ein Roman beiliegen, der die Hintergrundgeschichte des X-Universums erzählt. +++ Kurz nach der E3 vermeldete die Internet-Spieleseite Avault die sofortige Schließung der **Looking Glass**-Studios, die zuletzt **Dark Project 2** veröffentlichten und Pläne für **Dark Project 3** verkündeten. Bis zum Redaktionsschluss war vom Vertriebspartner Eidos Interactive keinerlei Stellungnahme zu bekommen. +++ Entgegen anders lautender Gerüchte wird es von **Peter Molyneux'** Spieleschmiede **Lionhead** auch nach **Black & White** PC-Spiele geben. Lionhead will aber vorrangig für die Konsolenplattformen PlayStation 2 und X-Box entwickeln. +++ Am **26. Oktober** soll auch in Europa die **PlayStation 2** aufschlagen. Insider rechnen aufgrund der Schwäche des Euro mit einem Preis von mindestens **699 Mark**. In den USA wird die Konsole für 299 Dollar verkauft. +++ **Phenomedia** hat für die UNICEF (www.unicef.de) das Internetspiel **Kick Out** programmiert. Damit wolle man einen Beitrag zum Kampf gegen das Polio-

NEWSTICKER E3



So sieht es bei der E3 aus: Viele bunte Lichter reizen das Auge, während viel zu viele Besucher sich durch viel zu enge Messegänge schieben.

die Videokonsolen stärker in den Vordergrund. Die X-Box von Microsoft und die PlayStation 2 von Sony scheinen bei den Entwicklern enorm beliebt zu sein. Wer sich deshalb um den Nachschub für seinen PC-Liebling sorgt, kann noch beruhigt werden. Uns ist beispielsweise kein Spiel für die PlayStation 2 aufgefallen, für das wir unbedingt ein Bestellformular hätten ausfüllen wollen. In Sachen X-Box kursierte das Gerücht, dass diese nun doch mit einem mächtigeren Prozessor als einem PIII 600 daherkommen soll.

Lärm- und Lichtgewitter

Wie in den Jahren zuvor versuchten die Aussteller in den beiden größten Hallen (West und South Hall), sich durch Lärm- und Lichtgewitter gegenseitig zu übertrumpfen. Die E3 ist eben der multimediale Overkill. Bei all dem Getöse und Geblitze würde wohl ein Stand ohne Leucht- und Soundeffekte am meisten auffallen. Warum da bloß noch niemand drauf gekommen ist? Jeder Stand war

ACTION ACTION ACTION ACTION ACTION ACTION

Publisher	Spiel	Genre	Release
Fishtank Interactive	Aqua	Actionspiel	Nov. 2000
Red Storm Entertainment	Bang! Gunship Elite	Actionspiel	Juni 2000
Hasbro Interactive	Galaga: Destination Earth	Actionspiel	Sept. 2000
Virgin Interactive	Giants	Actionspiel	Sept. 2000
Take 2	Halo	Actionspiel	4. QT 2000
Take 2	Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Sept. 2000
Infogrames	Hogs of War	Actionspiel	Okt. 2000
Ubi Soft	Infestation	Actionspiel	Juni 2000
TopWare	Iron Dignity	Actionspiel	April 2001
Take 2	Mafia	Actionspiel	Okt. 2000
Take 2	Max Payne	Actionspiel	n.n.b.
Microsoft	MechWarrior 4	Actionspiel	4. QT 2000
Red StormEntertainment	Rainbow Six: Covert Ops	Actionspiel	3. QT 2000
Take 2	Rune	Actionspiel	Aug. 2000
Acclaim	Shadow Man: 2econd Coming	Actionspiel	4. QT 2000
Empire Interactive	Sheep	Actionspiel	Okt. 2000
n.n.b.	Soldier	Actionspiel	Aug. 2000
Activision	Star Trek: Bridge Commander	Actionspiel	März 2001
Virgin Interactive	Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Juni 2000
Havas Interactive	Swat 3: Elite Edition	Actionspiel	3. QT 2000
n.n.b.	Thunderbirds	Actionspiel	4. QT 2001
Infogrames	Warriors of Might & Magic	Actionspiel	4. QT 2001
Electronic Arts	C&C Renegade	Actionspiel	4. QT 2000
Take 2	Kiss Psycho Circus	Ego-Shooter	Juli 2000
THQ	Obi-Wan	Ego-Shooter	Sept. 2000
Eidos	Project IGI	Ego-Shooter	3. QT 2000
Take 2	Red Faction	Ego-Shooter	4. QT 2001
Activision	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	nicht in D.
Simon & Schuster	Star Trek: DS9 - The Fallen	Ego-Shooter	Sept. 2000
Activision	Star Trek: Voyager Elite Force	Ego-Shooter	August 2000
Electronic Arts	The World is not Enough	Ego-Shooter	4. QT 2000
Electronic Arts	Undying	Ego-Shooter	3. QT 2000
Infogrames	Unreal 2	Ego-Shooter	3. QT 2001
Hasbro Interactive	X-Com Alliance	Ego-Shooter	Nov. 2000
Titus	Denis the Kangaroo	Jump&Run	Sept. 2000
Infogrames	Animorphs: Know the secret	Jump&Run	3. QT 2000
Infogrames	Bugs Bunny & Taz	Jump&Run	Sept. 2000
Hasbro Interactive	Frogger 2	Jump&Run	Sept. 2000
Hasbro Interactive	Pac Man: Adventures in Time	Jump&Run	Okt. 2000
n.n.b.	M.O.U.T. 2025	Mehrspieler-Shooter	3. QT 2000
Havas Interactive	Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	3. QT 2000
Microsoft	Freelancer	Weltraumshooter	1. QT 2001
Infogrames	I-War 2	Weltraumshooter	1. QT 2001
n.n.b.	Silent Space	Weltraumshooter	4. QT 2000
THQ	Xtension (Add On)	Weltraumshooter	Juni 2000

ADVENTURE ADVENTURE ADVENTURE ADVENTURE ADVENTURE

Publisher	Spiel	Genre	Release
Simon & Schuster	Deer Avenger 3D	Action-Adventure	3. QT 2000
Microsoft	Metal Gear Solid	Action-Adventure	Sept. 2000
Take 2	Oni	Action-Adventure	3. QT 2000
Infogrames	Alone in the Dark 4	Action-Adventure	3. QT 2000
Electronic Arts	American McGee's Alice	Action-Adventure	3. QT 2000
Ubi Soft	Batman	Action-Adventure	4. QT 2000
Take 2	Blair Witch Project 1	Action-Adventure	Okt. 2000
Take 2	Blair Witch Project 2	Action-Adventure	1. QT 2001
Take 2	Blair Witch Project 3	Action-Adventure	1. QT 2001
Electronic Arts	Buffy the Vampire Slayer	Action-Adventure	4. QT 2000
Ubi Soft	Deep Fighter	Action-Adventure	Sept. 2000
Eidos	Deus Ex	Action-Adventure	Juli 2000
Virgin Interactive	Dino Crisis	Action-Adventure	Juni 2000
Ubi Soft	Dragonriders - Chronicles of Pern	Action-Adventure	4. QT 2000
Blue Byte	Dragons Lair 3D	Action-Adventure	4. QT 2000
THQ	Evil Dead	Action-Adventure	Nov. 2000
Ubi Soft	Evil Twin	Action-Adventure	4. QT 2000
Virgin Interactive	Force of One	Action-Adventure	Dez. 2000
Red Storm Entertainment	Freedom: First Resistance	Action-Adventure	4. QT 2000
Ubi Soft	Gold and Glory: The Road to El Dorado	Action-Adventure	3. QT 2000
Eidos	Hitman Codename 47	Action-Adventure	3. QT 2000
Ubi Soft	In cold blood	Action-Adventure	Sept. 2000
Eidos	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	4. QT 2000
Microsoft	Loose Cannon	Action-Adventure	1. QT 2001
Electronic Arts	No one lives forever	Action-Adventure	4. QT 2000
Infogrames	Oddworld Munch	Action-Adventure	4. QT 2000
Electronic Arts	Planet der Affen	Action-Adventure	4. QT 2000
Eidos	Project Eden	Action-Adventure	3. QT 2000
Electronic Arts	Sanity	Action-Adventure	3. QT 2000
Ubi Soft	Stupid Invaders	Action-Adventure	3. QT 2000
n.n.b.	Titanium Angels	Action-Adventure	4. QT 2000
Ubi Soft	V.I.P.	Action-Adventure	4. QT 2000
THQ	Escape From Monkey Island	Adventure	Nov. 2000
TopWare	It came for Zog	Adventure	April 2001
Mattel Interactive	Myst 3	Adventure	1. QT 2001

NEWSTICKER E3

Virus leisten. +++ Das erste Projekt der neuen, in Coburg beheimateten Spieleschmiede **Crytek Studios** wird der Weltraumshooter **Silent Space** sein. +++ Wie ein Staatsgeheimnis hütet **CDV** bislang den Namen der russischen Entwickler von **Sudden Strike**. Das viel versprechende Echtzeitstrategiespiel wird definitiv am **31. August** in den Läden stehen. Ähnlich wie beim Brettspiel Risiko gestaltet sich bei **Sudden Strike** der **Mehrspielermodus**, bei dem Sie auf speziellen Karten gleich mehrere strategische Punkte besetzen müssen. Der im Genre verbreitete, aber ungeliebte Tank-Rush soll dadurch verhindert werden. +++ Chris Roberts (Digital Anvil), Warren Spector (ION Storm), Gabe Newell (Valve) und Brad McQuaid (Verant) glauben auch weiterhin an eine **Zukunft für Solospiele.** Auf einer E3-Podiumsdiskussion sahen die Topdesigner die Zukunft der PC-Games dennoch bei storylastigen Mehrspieler-Erlebnissen, bei denen kooperativ gehandelt werden muss. +++ Der Grafikkartenhersteller **3dfx Interactive** meldet weiterhin Verluste. Im ersten Quartal des laufenden Geschäfts-

wie gewohnt mit zahlreichen PCs ausgestattet, an denen gedaddelt werden durfte. Ironie des Schicksals ist nur, dass die interessantesten Neuheiten dort naturgemäß nicht zu finden sind. Die werden „Behind closed doors" vorgeführt, was so viel bedeutet wie „Entwickler quälen Redakteure". Zunächst ist es nicht immer einfach, in die Hochsicherheitstrakte rein zu kommen. Und dann dürfen die Schreiberlinge nur zugucken. Wie gemein! Bei *Freelancer* und *Dungeon Siege* (vgl. S. 68f. und 62/63) war das beispielsweise der Fall.

Promi-Parade

Das Prinzip, wohlgeformte Frauen zu mieten, die das fast ausschließlich männliche Publikum anlocken, funktionierte immer noch einwandfrei. Obwohl (oder gerade deshalb?) von einer neuen *Tomb Raider*-Folge nichts zu sehen war, herrschten traditionsgemäß am Eidos-Stand die größten Jubelorgien, weil dort das neue Lara-Model Lucy Clarkson posierte. Bedenkt man, dass die E3 nur Ausstellern, Händlern und Journalisten zugänglich ist – Privatpersonen müssen draußen bleiben –, sollte der naive Betrachter davon ausgehen, dass alle Besucher bei der Messe sind, um zu arbeiten. Weshalb so viele Männer sich trotzdem in Python-Schlangen einreihen können, nur um sich nach ewiger Warterei mit der Dame ihrer Träume ablichten zu lassen, ist alle Jahre wieder ein mysteriöses Phänomen. Wer ganz viel Glück und Zeit hatte, durfte Promis wie Regisseur



Alle wollten mal ans Steuer: Am Hasbro-Stand herrschte wegen Grand Prix 3 rege Betriebsamkeit.

jahres betrugen diese 12,4 Millionen Dollar. Während in Deutschland ab Anfang Juni die ersten Voodoo-5-Karten verkauft werden sollen, stellte 3dfx auf der E3 einen **Voodoo 6**-Prototypen vor (siehe Hardware-Teil). +++ Vermutlich aufgrund der schleppenden Dreamcast-Verkäufe in Japan ist der **Sega-Präsident** Shoichiro Irimajiri **zurückgetreten**. Derweil geht der Rechtsstreit von **Sony** gegen die Entwickler des PlayStation-Emulators **Bleemcast**, der das Abspielen von PlayStation-Software auf der Sega-Konsole ermöglichen wird, in die nächste Runde. **Anfang Juli** soll Bleemcast erscheinen, bislang hat Sony ein paar Prozesse verloren. +++ Die 80er-Kultband **The Cure** soll für Infogrames den Soundtrack zu **Alone in the Dark 4** liefern. +++ Im Sommer soll die **Version 8.0** der Grafikschnittstelle **DirectX** erscheinen. **Microsoft** verspricht eine verbesserte Renderleistung und volle Kompatibilität zu allen modernen Grafikkarten. +++ An eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel und 3D-Shooter will sich **Chris Roberts** von **Digital Anvil** heranwagen, wenn **Free-**

NEWSTICKER E3



TOP 5 von Herbert Aichinger

1 Diablo 2
Weil ich mich vor einigen Wochen schon von der Diablo-2-Online-Beta kaum mehr losreißen konnte.

2 Black & White
Weil ich Peter Molyneux' Spielkonzepte immer faszinierend fand und ich ihn für DAS Genie unter den Designern halte.

3 Sims Ville
Weil ich bei den Sims mitfiebere wie andere bei der Lindenstraße. In keinem anderen Spiel „menschelt" es mehr!

4 Sacrifice
Weil ein Strategiespiel mit abgefahrenen Shiny-Ideen eine explosive Mischung werden könnte.

5 Pool of Radiance 2
Weil das endlich wieder einmal ein Rollenspiel mit Tradition, Tiefgang und viel Freiraum für den Spieler ist.

TOP 5 von Joachim Hesse

1 Evil Dead
Weil es einfach Zeit wird, dass die Teufel wieder tanzen und ich von Grusel-Abenteuern nicht genug bekommen kann.

2 Heavy Metal F.A.K.K. 2
Weil das Spiel tausendmal abgedrehter aussieht als der Film und bestimmt auch mehr bietet als drei gute Gags.

3 Max Payne
Weil Schießereien in Zeitlupe mich so sehr an Filme aus Hong Kong erinnern. Zeig mir den Schmerz, Max!

4 Midtown Madness 2
Weil Driver 2 vielleicht nicht für den PC umgesetzt wird und GTA 3D nicht in Los Angeles gezeigt wurde.

5 Hitman: Codename 47
Weil aus Dänemark anscheinend doch nicht nur schöne Frauen, bunte Legosteine und eklige Lakritze kommen.

TOP 5 von Alexander Geltenpoth

1 Commandos 2
Weil Pyro erneut enorme strategische Tiefe mit Action und genialer Grafik verknüpft.

2 Black & White
Weil es sowohl den Strategen als auch den Rollenspieler in mir anspricht und dazu noch exzellent aussieht.

3 WarCraft 3
Weil das Spieldesign eine innovative Alternative zu den klassischen Genrevertretern darstellt.

4 Earth 3
Weil selbst eine geringe Verbesserung des Vorgängers schon jede Konkurrenz schlagen würde.

5 Diablo 2
Weil das wilde Monstergemetzel durch sein schlichtes Spielprinzip besticht und ich nur noch einen Monat warten muss.

RENNSPIEL

Publisher	Spiel	Genre	Release
Take 2	4x4 Evolution	Rennsimulation	Sept. 2000
Codemasters	Colin McRae Rally 2.0	Rennsimulation	Sept. 2000
Ubi Soft	F1 Racing Championship	Rennsimulation	4. QT 2000
Eidos	F1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	4. QT 2000
Acclaim	Ferrari 360	Rennsimulation	3. QT 2000
Hasbro Interactive	Grand Prix 3	Rennsimulation	Juli 2000
Infogrames	Indy Racing 2000	Rennsimulation	1. QT 2001
Virgin Interactive	Lotus Extreme Challenge	Rennsimulation	1. QT 2001
THQ	Mercedes Benz Truck Racing	Rennsimulation	Aug. 2000
Havas Interactive	NASCAR Racing 4	Rennsimulation	4. QT 2000
Virgin Interactive	Pathfinder	Rennsimulation	Sept. 2000
Empire Interactive	World Sports Car	Rennsimulation	1. QT 2001
Infogrames	Boarder Zone	Rennspiel	3. QT 2000
n.n.b.	Carmageddon TDR 2000	Rennspiel	Juni 2000
Infogrames	Dirt Track Racing	Rennspiel	3. QT 2000
n.n.b.	Gorkamorka	Rennspiel	3. QT 2000
Infogrames	Harley Davidson: Wheels of Freedom	Rennspiel	3. QT 2000
Codemasters	Insane	Rennspiel	3. QT 2000
Microsoft	Midtown Madness 2	Rennspiel	3. QT 2000
Electronic Arts	Need For Speed Motor City	Rennspiel	3. QT 2000
Hasbro Interactive	Nicktoons Racing	Rennspiel	Okt. 2000
Mattel Interactive	Reno Air Racing	Rennspiel	Sept. 2000
THQ	Star Wars: Super Bombad Racing	Rennspiel	2. QT 2001
Empire Interactive	Starsky & Hutch	Rennspiel	4. QT 2000
Infogrames	Stunt GP	Rennspiel	3. QT 2000
Infogrames	TD Rally	Rennspiel	4. QT 2000
n.n.b.	The Italian Job	Rennspiel	4. QT 2001
Infogrames	V-Rally 2	Rennspiel	Juli 2000
Infogrames	Wacky Racers	Rennspiel	Sept. 2000
Phenomedia	Werner – Asphaltracers	Rennspiel	4. QT 2000
Electronic Arts	World's scariest Police Chases	Rennspiel	4. QT 2000

ROLLENSPIEL

Publisher	Spiel	Genre	Release
Electronic Arts	Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	1. QT 2001
Eidos	Anachronox	Rollenspiel	3. QT 2000
Havas Interactive	Arcanum	Rollenspiel	3. QT 2000
Virgin Interactive	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Sept. 2000
Havas Interactive	Diablo 2	Rollenspiel	Juli 2000
Microsoft	Dungeon Siege	Rollenspiel	1. QT 2001
n.n.b.	Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	4. QT 2001
Fishtank Interactive	Evil Island	Rollenspiel	Sept. 2000
THQ	Gorasul	Rollenspiel	1. QT 2001
Phenomedia	Gothic	Rollenspiel	Sept. 2000
Virgin Interactive	Icewind Dale	Rollenspiel	Juni 2000
n.n.b.	Legend Blade Masters	Rollenspiel	3. QT 2000
Infogrames	Legends of Might & Magic	Rollenspiel	3. QT 2000
Virgin Interactive	Neverwinter Nights	Rollenspiel	1. QT 2001
Mattel Interactive	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	3. QT 2000
Swing Entertainment	Shadowbane	Rollenspiel	Juni 2001
THQ	Summoner	Rollenspiel	Nov. 2000
Infogrames	Technomage	Rollenspiel	Sept. 2000
Havas Interactive	Throne of Darkness	Rollenspiel	4. QT 2000
TopWare	Two Worlds	Rollenspiel	Mai 2001
Activision	Wizards & Warriors	Rollenspiel	Okt. 2000

SIMULATION

Publisher	Spiel	Genre	Release
Hasbro Interactive	B17 The mighty eighth	Historische Flugsim.	Nov. 2000
Microsoft	Combat Flight Simulator 2	Historische Flugsim.	4. QT 2000
Microsoft	Crimson Skies	Historische Flugsim.	3. QT 2000
Empire Interactive	Rowan's Battle of Britain	Historische Flugsim.	4. QT 2001
Hasbro Interactive	Battleship 2	Hubschraubersim.	Sept. 2000
Mattel Interactive	Destroyer Command	Kriegsschiffsim.	3. QT 2000
Electronic Arts	Comanche 4	Mod. Flugsimulation	4. QT 2001
n.n.b.	Echelon	Mod. Flugsimulation	3. QT 2000
Take 2	Fly! 2	Mod. Flugsimulation	Juni 2000
Take 2	Jetfighter 4	Mod. Flugsimulation	Okt. 2000
Hasbro Interactive	Tank Platoon	Panzersim.	Sept. 2000
n.n.b.	Sea Dogs	Simulation	3. QT 2000
THQ	Der Clou 2	Zivile Simulation	Aug. 2000

SPORTSPIEL

Publisher	Spiel	Genre	Release
Electronic Arts	NBA Live 2001	Basketballsimulation	Dez. 2000
Electronic Arts	NHL 2001	Eishockeysimulation	3. QT 2000
Electronic Arts	Madden NFL 2001	Footballsimulation	3. QT 2000
Virgin Interactive	European Superleague	Fußball	Sept. 2000
Simon & Schuster	Amateur League Golf	Golfsimulation	Okt. 2000
Ubi Soft	DSF Ultimate Golf	Golfsimulation	Juni 2000
Microsoft	Links LS 2001	Golfsimulation	3. QT 2000
Microsoft	Microsoft Golf 2001	Golfsimulation	3. QT 2000
Electronic Arts	Tiger Woods PGA Tour 2001	Golfsimulation	3. QT 2000
Eidos	Sydney 2000	Mehrkampf	3. QT 2000
Activision	Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard	Nov. 2000
THQ	MTV Skateboarding	Skateboardsim.	3. QT 2000
Ubi Soft	DSF Allstar Tennis	Tennissim.	Juni 2000
Infogrames	V-Beach Volleyball	Volleyballsimulation	Juli 2000
Mattel Interactive	Billabong Pro Surfer	Wellenreiten	4. QT 2000

lancer Anfang nächsten Jahres in den Läden steht. Das neue Spiel soll den Namen **Silverheart** tragen. +++ Beim japanischen Patentamt hat sich **Sony** bereits die Rechte und das Logo für die **PlayStation 3** gesichert. +++ Die deutsche Spieleschmiede **Software 2000** (Bundesliga Manager) soll in Kürze ein neues Firmenlogo bekommen. Auch über einen neuen Firmennamen denke man nach. +++ Der Name Origin wird nicht mehr wie bisher als Marke eines Spieleherstellers dienen. **Ultima Online 2** wurde in **Ultima Worlds Online: Origin** umgetauft, die Arbeiten an **Wing Commander**-Fortsetzungen schon vor längerer Zeit eingestellt. +++ Bei **Topware** werden alle künftigen Vollpreisspiele nur noch um die 60 Mark kosten. Das kündigte der deutsche Spielehersteller **(Earth 2150)** im Vorfeld der E3 an. +++ Kleine Shopping-Tour: **Phenomedia** (Moorhuhn, Gothic) hat die deutschen Spieleschmieden **Heart-Line** (Kicker Fußballmanager) und **Funatics** (Cultures) gekauft. +++ Auch wenn wieder ein paar dieser schicken Modelle zu sehen waren, soll die **X-Box** wohl ▶

NEWSTICKER E3

WO WAR DENN ...?

1 Herr der Ringe – Das Spiel zum Kinofilm

Sierra bastelt am Online-Rollenspiel *Middle Earth*, sonst gab's nichts zu sehen oder hören. Gibt's keine PC-Umsetzung zu dem Kinoereignis 2001, obwohl die Buchvorlage von J.R.R. Tolkien als Urknall aller Rollenspiele gilt? Doch, bestimmt wird's etwas geben. Vielleicht haben wir deshalb nichts gehört, weil nahezu alle großen Spielefirmen gerade um die Filmrechte rangeln.

2 Duke Nukem Forever

Ja, wir wissen es! Es war etwas fies, den Messebericht mit einem Duke-Bild anzureißen, obwohl das Spiel nirgendwo gezeigt wurde. Warum ließ 3D Realms aber auch einen Duke-Muskelprotz in Begleitung zweier Aufsehen erregender Damen auf der Messe herumstolzieren? Lechzende Redakteure wurden auf die nächste ECTS vertröstet – Sie auch ...

3 Half-Life 2

Gabe Newell von Entwickler Valve lief auf der Messe herum, *Half-Life 2* hatte er leider nicht im Gepäck. Obwohl seit geraumer Zeit Gerüchte über die Fortsetzung des 3D-Action-Knallers kursieren, gab es am Havas-Stand lediglich den Mod *Gunman* zu bewundern, der zwar nicht von Valve programmiert, aber immerhin über Valve veröffentlicht wird. Mal abwarten, was noch passiert.

4 Das Dino-Spiel von Sid Meier

Tss, auf der Webseite http://www.firaxis.com/dinosaurs/ kann man schon seit April Infos über das nächste Projekt von Designerlegende Sid Meier (*Civilization, Alpha Centauri*) bekommen. Sogar die ersten Animationsstudien eines Gallimimus sind dort zu bewundern. Auf der E3 wurde leider kein einziges Bildchen vom Spiel gezeigt.

5 Team Fortress 2

Schon wieder erwischt es Valve. Am Havas-Stand war nichts zu sehen vom 3D-Action-Multiplayer-Festival, obwohl es auf der Webseite http://www.team-fortress2.com bereits tonnenweise Bildmaterial und Infos gibt. Betrachten Sie Letzteres aber zumindest als gutes Omen! Auf *Team Fortress 2* müssen Sie wahrscheinlich nicht mehr Ewigkeiten warten.

6 FIFA 2001

Eine Messe ohne ein neues Kicker-Epos von EA ist wie eine Suppe ohne Salz – zumindest sehen das einige so. Klar gab es eine Version von *FIFA 2001* zu sehen, die lief allerdings nur auf der PlayStation 2 und sah – na was wohl? – fantastisch aus. Ob EA sich nach dem *EURO*-Abklatsch tatsächlich mehr Zeit nimmt für die PC-Version?



Convention Center von Außen: Das Muscle Car im Vordergrund warb für die Hot-Wheel-Kindersoftware von Mattel.

NEWSTICKER E3

wirklich nicht in X-Form designt werden. **Microsoft** führte hinter verschlossenen Türen diesmal die vielfältigen Soundmöglichkeiten der geplanten Konsole vor. +++ **Electronic Arts, Eidos** und **Infogrames** werden ab Oktober sämtliche PC-Neuerscheinungen in der Platz sparenden DVD-Box veröffentlichen. +++ Das erste Spiel zum Kinohit **Matrix** wird definitiv von **Shiny Entertainment** entwickelt und soll frühestes im ersten Quartal 2002 erscheinen. +++ Erst im dritten Quartal 2001 wird es einen neuen Fußballmanager von **Electronic Arts** geben, der unter der Leitung der ehemaligen **Anstoss-Programmierer** Gerald Köhler und Rolf Langenberg entsteht. Ein Produktname steht noch nicht fest. +++ Drei Top-Entwickler der **Iguana Studios** (Turok) haben Verträge bei **Sierra** unterschrieben. Spätestens Ende nächsten Jahres sollen die ersten Konsolenprojekte fertig sein. +++ Während der E3 hat nun auch **Rage Software** (Incoming, Expendable) die Lizenz für die **Unreal-Engine** von Epic gekauft. +++ Das ehemalige L'Oreal-Covergirl **Mitzi Martin** wird der Haupt-

Steven Spielberg, US-Rapper Ice-T, dem ehemaligen Box-Weltmeister George Foreman, *Star Trek*-Darstellerin Kate Mulgrew oder Schauspieler Bruce Campbell (*Tanz der Teufel*) die edlen Hände schütteln.

Bestechungsversuche

Die beiden PC-Action-Redakteure hetzten unterdessen im Halbstundentakt von Termin zu Termin. Das dynamische Duo hatte nicht einmal Zeit, Mitleidsgefühle aufzubauen, als sich urplötzlich eine Dame in den Weg warf und flehte: „Wenn Sie die Präsentation unseres Spiels anschauen, kriegen Sie ein T-Shirt." Na ja, für eine Tafel Schokolade wäre zumindest einer der beiden vielleicht schwach geworden. Aber so?

Party am Parkplatz

Die (nach dem Verkauf an Take 2 nicht mehr so ganz) unabhängige Entwicklervereinigung G.O.D. entzog sich erneut erfolgreich den Hallen. Wie einst die berühmtesten Gallier hören die bösen Buben nicht auf, Widerstand zu leisten und hatten auf dem Parkplatz gegenüber des Convention Center eine kleine Zelt- und Cam-

TOP 5 von Christian Sauerteig

1. **Sydney 2000**
   Weil ich seit den legendären Summer-Games aus längst vergangenen C64-Tagen auf einen würdigen Nachfolger warte.
2. **Grand Prix 3**
   Weil ich schon Geoff Crammonds GP2 bis zum Umfallen spielte und auf einen noch besseren Nachfolger hoffe.
3. **Anno 1503**
   Weil ich den Vorgänger noch immer für eine der besten Aufbausimulationen halte und immer noch spiele.
4. **V.I.P.**
   Weil ich schon immer mal mit der Ex-Rettungsschwimmerin Pamela Anderson gemeinsame Sache machen wollte.
5. **Bundesliga Manager X**
   Weil ich die Hoffnung noch nicht aufgegeben habe, dass Software 2000 an glorreiche BM-Zeiten anknüpfen kann.

TOP 5 von Dirk Gooding

1. **Max Payne**
   Weil ich schon die Kameraführung im Film Matrix genial fand und Ähnliches bald auf dem PC geboten bekomme.
2. **Homeworld Cataclysm**
   Weil ich auf große Sci-Fi-Schlachten stehe und in Star Wars und Co. immer zu den Raumschlachten vorspule.
3. **Halo**
   Weil mir als 3D-Actionfan die Grafik und das Spielprinzip gefällt und ich gerne mit anderen in einem Team spiele.
4. **Freelancer**
   Weil ich schon immer Wing-Commander-Fan war und ich Spiele mit einer guten Story und genialer Grafik liebe.
5. **Black & White**
   Weil ich so viele Freiheiten in diesem Spiel habe, dass ich jeden Tag was anderes ausprobieren kann.



STRATEGIE

Publisher	Spiel	Genre	Release
Infogrames	Anno 1503	Aufbaustrategie	1. QT 2001
Havas Interactive	Cleopatra (Add-On)	Aufbaustrategie	3. QT 2000
THQ	Cultures – Die Entdeckung Vinlands	Aufbaustrategie	Sept. 2000
Blue Byte	Die Siedler 4	Aufbaustrategie	4. QT 2000
Infogrames	Frontierland	Aufbaustrategie	3. QT 2000
Lego Media	Lego Creator Knights Kingdom	Aufbaustrategie	4. QT 2000
Electronic Arts	Sims Ville	Aufbaustrategie	2. QT 2001
Electronic Arts	The Sims: Livin' Large	Aufbaustrategie	3. QT 2000
Take 2	Tropico	Aufbaustrategie	Dez. 2000
Havas Interactive	Zeus	Aufbaustrategie	3. QT 2000
Infogrames	Balance	Denkspiel	Aug. 2000
Hasbro Interactive	Breakout	Denkspiel	Sept. 2000
Microsoft	Casino – Mirage Resorts Edition	Denkspiel	3. QT 2000
Ubi Soft	Cube	Denkspiel	3. QT 2000
Microsoft	AoE 2: The Conquerors Expansion	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Take 2	Age of Sails 2	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Electronic Arts	Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	1. QT 2001
CDV	Alcatraz	Echtzeitstrategie	2. QT 2001
Crave	Battle Realms	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
Electronic Arts	Black & White	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Codemasters	Cannonfodder 3D	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Mattel Interactive	Close Combat Utah Beach	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Eidos	Commandos 2	Echtzeitstrategie	Okt. 2000
Microsoft	Conquest: Frontier Wars	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Infogrames	Desperados	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Infogrames	Die Völker 2	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
TopWare	Earth 3	Echtzeitstrategie	Okt. 2000
Havas Interactive	Empire Earth	Echtzeitstrategie	1. QT 2001
Virgin Interactive	Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Eidos	Gangsters 2	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Empire Interactive	Ghostmaster	Echtzeitstrategie	4. QT 2001
Virgin Interactive	Gunlok	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
Mattel Interactive	Harpoon 4	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Havas Interactive	Homeworld Cataclysm	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
Take 2	Kingdom Under Fire	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
Virgin Interactive	Magic & Mayhem: The Art of Magic	Echtzeitstrategie	Jan. 2001
Microsoft	MechCommander 2	Echtzeitstrategie	1. QT 2001
Strategy First	O.R.B.	Echtzeitstrategie	Dez. 2000
Virgin Interactive	Original War	Echtzeitstrategie	Juni 2000
Ubi Soft	Peacemakers	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Eidos	Republic	Echtzeitstrategie	4. QT 2001
Fishtank Interactive	Rim	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Virgin Interactive	Sacrifice	Echtzeitstrategie	Dez. 2000
Microsoft	Sigma	Echtzeitstrategie	4. QT 2001
Activision	Star Trek: Away Team	Echtzeitstrategie	März 2001
Simon & Schuster	Star Trek: DS9 – Dominion Wars	Echtzeitstrategie	Okt. 2000
Virgin Interactive	Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Virgin Interactive	Star Trek: Starfleet Command 2	Echtzeitstrategie	Nov. 2000
Hasbro Interactive	Starship Troopers	Echtzeitstrategie	Aug. 2000
Strategy First	Submarine Titans	Echtzeitstrategie	Juni 2000
CDV	Sudden Strike	Echtzeitstrategie	Aug. 2000
TopWare	The Moon Project	Echtzeitstrategie	Sept. 2000
Eidos	Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
CDV	War Commander	Echtzeitstrategie	4. QT 2000
Havas Interactive	Warcraft 3	Echtzeitstrategie	3. QT 2000
Mattel Interactive	Warlords Battlecry	Echtzeitstrategie	Aug. 2000
Virgin Interactive	Wartorn	Echtzeitstrategie	Juli 2000
TopWare	World War III	Echtzeitstrategie	Feb. 2001
Infogrames	Z2	Echtzeitstrategie	1. QT 2001
Blue Byte	Battle Isle: Der Andosia Konflikt	Rundenstrategie	4. QT 2000
Activision	Call to Power II	Rundenstrategie	Dez. 2000
Fishtank Interactive	Die Sternenfahrer von Catan	Rundenstrategie	Okt. 2000
Strategy First	Disciples 2	Rundenstrategie	Dez. 2000
Virgin Interactive	Freedom Ridge	Rundenstrategie	1. QT 2001
Infogrames	Heroes Chronicles	Rundenstrategie	3. QT 2000
Hasbro Interactive	Monolpoly Tycoon	Rundenstrategie	Okt. 2000
Hasbro Interactive	Squad Leader	Rundenstrategie	Sept. 2000
Empire Interactive	Stars! Supernova	Rundenstrategie	4. QT 2000

WISIM

Publisher	Spiel	Genre	Release
THQ	Anpfiff – Der RTL Fußballmanager	Sportmanager	Aug. 2000
Software 2000	Bundesliga Manager X	Sportmanager	4. QT 2000
Ubi Soft	Capitalism 2	WiSim	3. QT 2000
Infogrames	Industriegigant 2	WiSim	4. QT 2000
Software 2000	Pizza Connection 2	WiSim	3. QT 2000
Eidos	Startopia – Die Raumstation	WiSim	4. QT 2000

NEWSTICKER E3

figur im Action-Adventure **No One Lives Forever von Fox Interactive** ihr Antlitz leihen. +++ Glaubt man den Gerüchten, dann soll **Final Fantasy 9** von **Squaresoft** nun doch nicht für den PC erscheinen. **Final Fantasy 10** ist bereits als Onlinespiel geplant. +++ Michael Land, als Komponist für die Spielemusiken der meisten Adventures von **Lucas Arts** verantwortlich, hat das Unternehmen verlassen. +++ Die Firma **Wings Simulations** (Panzer Elite) wurde von der österreichischen Spielefirma JoWooD (Industriegigant, Verkehrgigant) übernommen. **JoWooD** plant noch in diesem Herbst den Börsengang. +++ Eine Art **Spiele-Oscar** für die besten Spiele des vergangenen Jahres vergab die **Academy Of Interactive Arts And Science** auf der E3. Hier die Sieger der einzelnen Kategorien. Spiel des Jahres: Die Sims. Bestes Strategiespiel und PC-Spiel des Jahres: Age of Empires 2. Bestes Actionspiel: Half-Life Opposing Force. Bestes Sportspiel: FIFA 2000. Bestes Adventure/Rollenspiel: Asheron's Call, beste Simulation: MS Flight Simulator 2000. +++

DIE BABE-TOP-TEN

Ist das schöööön! Solche An- und Aussichten lassen selbst für die diensteifrigsten Redakteure die Top-Spiele der Messe für kurze Zeit in den Hintergrund treten. Vorhang auf für die süßesten Versuchungen der E3:

PLATZ 1 – DUKE-BABE 1

Hübscher wippte kein Bauchnabel durch die Gegend, die Hosenrückseite müssen Sie sich selbst wegdenken, ein Bild wäre nicht jugendfrei gewesen.



PLATZ 2 – DIE AFFEN-LADY

Tatsächlich führten sich einige Messebesucher beim Anblick dieser Werbe-Dame zum Spiel *Planet der Affen* wie ein Orang Utan im Urwald auf.



PLATZ 3 – JULIE STRAIN

Nein, das ist nicht Harald, der da von *Heavy Metal*-Model Julie Strain abgeschleckt wird. Vielen quollen beim Anblick dieser Amazone dennoch die Augen über.



PLATZ 4 – THAT'S GOTHIC

Die fesche Lady posierte am Phenomedia-Stand für das Action-Rollenspiel *Gothic*. Schade nur, dass sie von einem Muskelprotz stets gut bewacht wurde.



PLATZ 5 – CHEERLEADER

Wir geben es ja zu! Die Damen, die für das Dreamcast-Spiel *NFL Blitz* posierten, lockten selbst uns PC-Spezis zu einer Stippvisite in die Konsolenhalle.



PLATZ 6 – X-BOX-LADY

Das X markiert den Punkt! Aus Fleisch und Blut sprang diese Dame am Microsoft-Stand mitten aus einem X-Box-Demo vor unsere Kameralinse.



PLATZ 7 – DUKE-BABE 2

Der Preis für das luftigste Outfit der Messe geht an die zweite Begleiterin von Mr. Duke Nukem. Trotz moderater 20 Grad wurde es uns danach sehr heiß.



PLATZ 8 – DIE EWIGE LARA

Die virtuelle Lara ist schon ziemlich betagt, die realen Laras werden immer jünger. Am Eidos-Stand posierte das Newcomer-Model Lucy Clarkson für die Fans.



PLATZ 9 – JOHN ROMERO

Wir wissen nicht, wie viele Shampooflaschen John Romero pro Tag verbraucht, doch wer solche Haare hat, dem gebührt auch ein Platz in dieser Top-Liste.



PLATZ 10 – VAMPIR-FRAU

Schauder! Die Vampire, für das Spiel *Buffy, the Vampire Slayer* unterwegs, waren nicht jedermanns Sache. Wollen Sie von dieser Dame angeknabbert werden?

pingbusstadt aufgebaut. Dort wurden unter freiem Himmel Cocktails und Schnittchen gereicht und einige herausragende Spiele gezeigt (u.a. *Heavy Metal F.A.K.K 2, Max Payne* – s. S. 62-65). Wer auf den Parkplatz wollte, musste allerdings gefährlich aussehenden Türstehern nicht nur das Pressehalsband vorzeigen, sondern auch den Personalausweis. Egal, denn es lohnte sich. Nächstes Jahr werden wir vorsorglich gleich noch Mietvertrag, die Gehaltsabrechnungen der vergangenen drei Monate und ein polizeiliches Führungszeugnis dabeihaben.

Harald Fränkel
Christian Bigge



Bei der E3 treiben sich außer PCA-Redakteuren noch andere seltsame Gestalten herum. Dieser Clown begrüßte Besucher an einem Nebeneingang.

WILLKOMMEN IM SPIELE-ZIRKUS

Vorfreude ist die schönste Freude: Vorhang auf für die 100 Spiele der E3, die in den kommenden Monaten für den meisten Spaß sorgen könnten ...

Während der weltgrößten Spielemesse in Los Angeles präsentierten die Aussteller 233 PC-Titel – da fällt es selbst Branchenkennern nicht leicht, den Überblick zu behalten. Es war deshalb alles andere als Routine für uns, die 100 vielversprechendsten Spiele der Messe für Sie herauszufiltern. Um Ihnen nicht nur nackte Informationen zu bieten, stellten wir in diesem Jahr einen Hitcountdown zusammen, der bei Platz 100 beginnt. Das soll Ihnen zusätzlich eine Portion kribbelnder Spannung vermitteln. Welches Spiel hat es wohl in die Top 50 geschafft? Ist mein Favorit unter den besten 10?

Erste Eindrücke!

Wir wollen ausdrücklich betonen, dass unsere Top 100 keine Bewertung im eigentlichen Sinn ist. Es handelt sich um eine Einschätzung! Einige Titel konnten wir nur kurz begutachten. Für die wenigsten war Zeit, sie anzuspielen. Wir haben lediglich versucht, unsere ersten Eindrücke in dieser Liste zu verewigen. Die Auswahl sollte so objektiv wie möglich und genreübergreifend sein: Simulationen hatten demzufolge die gleichen Chancen auf eine gute Platzierung wie Sportspiele oder Adventures.

Kurz und bündig

Falls Sie nicht nachvollziehen können, warum einige potenzielle Blockbuster nur kurz abgehandelt werden: Über diese Spiele haben wir bereits mehrfach in vorangegangen Heften berichtet. Natürlich wollten wir unser Augenmerk in dieser Ausgabe auf die interessantesten Neuigkeiten richten. Selbstverständlich floss bei der Wahl des Umfangs ebenfalls ein, welche Spiele die meisten Leser interessieren. Doch genug der einleitenden Worte. Die Redaktion wünscht viel Spaß beim Schmökern!

Christian Bigge
Harald Fränkel

Myst 3: Exile 100

Mit einer erweiterten Steuerung soll auch der dritte Teil der Serie viele Käufer finden. Sie können sich nun jederzeit stufenlos um 360 Grad drehen, die bekanntermaßen prächtigen Rendergrafiken bewundern und fünf neue Zeitalter durchreisen. Am Spielprinzip ändert sich nichts: PC-Besitzer sollen eine mysteriöse Verschwörung aufklären, indem sie in erster Linie Denksportaufgaben und Kombinationsrätsel lösen.



Prächtige Landschaften erwarten den Spieler bei Myst 3.

» Fans der Vorgänger dürfen sich auf eine weitere entspannende Reise ins Abenteuer-Land freuen. «

Vertrieb: **Mattel Interactive**
Genre: **Adventure**
Entwickler: **Presto Studios**
Erscheint: **1. Quartal 2001**

Zeus 99



Dieser prächtige Tempel steigert die Zufriedenheit Ihres Volkes.

Zeus ist der Nachfolger zu *Caesar 3* und *Pharao*. Es verschlägt Sie diesmal in die griechische Antike: Ihr Reich wird von mythischen Kreaturen und bösen Nachbarn bedroht. Aufgabe ist es, sich ein Imperium wie das der Athener oder Spartaner aufzubauen. Gegenüber dem Vorgänger haben die Entwickler die Grafik verbessert. Computergesteuerte Einheiten verhalten sich bei der Wegfindung intelligenter.

» Die griechische Antike bietet ein spannendes Szenario für das bewährte Spielkonzept der Vorgänger. «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Genre: **Aufbaustrategie**
Entwickler: **Impressions**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

F1 World Grandprix 2000 98

Der Nachfolger zu *F1 World Grand Prix* wartet natürlich mit den aktuelleren Daten auf: Eidos kaufte die Lizenz für die Fahrer und Teams der momentan laufenden Saison. Den Computer-Gegnern wird eine bessere Künstliche Intelligenz und der Fahrphysik mehr Realismus spendiert. Wer will, kann trotzdem wieder im einfacheren Arcade-Modus Rennerfahrung sammeln.

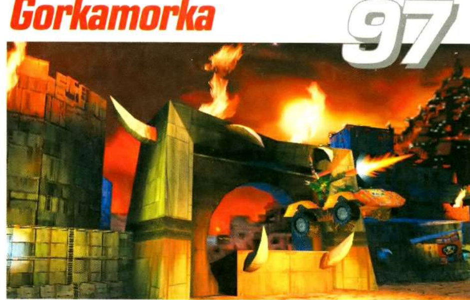


Mit Mika Häkkinens PS-Schleuder überholen wir Eddie Irvine.

» Gegenüber Grand Prix 3 reizt die neuere Lizenz. «

Vertrieb: **Eidos Interactive**
Genre: **Rennspiel**
Entwickler: **Eutechnyx**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Gorkamorka 97



Der Ork unserer Wahl brettert feuernd über eine Sprungschanze.

Spielerisch erinnert *Gorkamorka* an die *Carmageddon*-Reihe: Es geht nicht nur darum, der Schnellste zu sein, sondern auch, Waffen einzusetzen. Angesiedelt ist das Spiel im Warhammer 40.000-Universum. Am Steuer der Kampf-Boliden sitzen Orks, die auf der Strecke um Geld und Ruhm streiten. Der Pilot des Spielers entwickelt sich wie bei einem Rollenspiel weiter. Auch der Ausbau des Wagens ist wichtig.

» Das abgedrehte Szenario und die Rollenspielelemente machen Lust auf den digitalen Autobahn-Krieg. «

Vertrieb: **n.n.b.**
Genre: **Rennspiel**
Entwickler: **Ripcord Games**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Sydney 2000 96



Diverse Kameraperspektiven sorgen für interessante Einblicke.

Das offizielle Computerspiel zur Sommer-Olympiade 2000 in Sydney bietet zwölf Disziplinen vom 100-Meter-Lauf bis zum Kajak-Slalom. Es geht nicht wie bei klassischen Vorbildern á la *Summer Games* einzig darum, Gamepad oder Tastatur zu malträtieren. Im Olympia-Modus müssen Sie eine zwölfköpfige Mannschaft im virtuellen Trainingslager schinden, damit sich die Athleten für den großen Tag qualifizieren.

» Wer Klassiker wie Track & Field und Summer Games liebte, kriegt technisch modernen Nachschub. «

Vertrieb: **Eidos Interactive**
Entwickler: **ATD**
Genre: **Mehrkampf-Sportspiel**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Sheep 95



Manch lästiges Hindernis gilt es bei Sheep zu überwinden.

Wir haben's immer gewusst: Schafe sind Außerirdische, die vergessen haben, warum sie vor vielen Jahren auf der Erde landeten. Jetzt sollen die Wollmöpse per Ufo nach Hause geholt werden. Blöd ist nur, dass sie zu doof sind, alleine den Weg zu ihrem Sammeltaxi zu finden. Der Spieler muss die Schnucken deshalb als Schafhirte eskortieren und wie die bekannten *Lemmings* vor dem Dahinscheiden bewahren.

» Warum sollte das Lemmings-Prinzip nicht auch mit dieser aberwitzigen Hintergrundgeschichte funktionieren? «

Vertrieb: **Empire Interactive**
Entwickler: **Mind's Eye**
Genre: **Actionspiel**
Erscheint: **Oktober 2000**



Dragon's Lair 3D 94



Die kunterbunte 3D-Welt in Dragon's Lair bietet 17 Levels.

Wie beim Spielhallen-Original steuern Sie den Ritter Dirk.

Auch 17 Jahre nachdem *Dragon's Lair 3D* erstmals in den Spielhallen auftauchte, erfreut sich das millionenfach verkaufte Drachen-Adventure noch immer riesiger Beliebtheit. Zeit also, das Spiel in einer zeitgemäßen Version für den PC zu veröffentlichen, bei dem der Spieler aber wie im Original in der Rolle des tapferen Ritters Dirk the Daring alle nur erdenklichen Abenteuer besteht, um die liebliche Prinzessin Daphne aus den Klauen des furchtbaren Drachen Singe zu befreien. Grafisch orientiert sich *DL3D* mit seinem witzigen Comicstil ebenfalls am Klassiker.

» Klasse! Der Spielhallen-Klassiker erhält seine 3D-Weihen. «

Vertrieb: **Blue Byte** | Entwickler: **Blue Byte**
Genre: **Adventure** | Erscheint: **Oktober 2000**

Ferrari 360 93

Mit dem Traumwagen können Sie ab Herbst dieses Jahres über die Rennstrecken der Welt kacheln, darunter finden sich auch mehrere offizielle Formel-1-Rennstrecken sowie die Ferrari-Trainingskurse in Italien. Highlight des Spiels ist der umfangreiche Saisonmodus, bei dem Sie um WM-Punkte kämpfen.



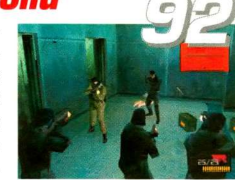
Da qualmt der Asphalt: Zwei F360 beim Start.

» Traumhaft! Mit der Scuderia Ferrari auf WM-Kurs. «

Vertrieb: **Acclaim** | Entwickler: **Acclaim**
Genre: **Rennspiel** | Erscheint: **Oktober 2000**

Metal Gear Solid 92

Am Stand von Konami bekamen wir die erste spielbare PC-Version des Playstation-Krachers *Metal Gear Solid* zu sehen. Bei dem 3D-Actionspiel handelt es sich keinesfalls um eine Eins-zu-eins-Umsetzung der Playstation-Version. Sowohl Grafik als auch Spieloptionen wurden merklich aufgebohrt, so dass sich Action-Fans bereits auf einen heißen Herbst freuen dürfen.



Gegenüber der Playstation-Version wurde die Grafik stark verbessert.

» Starke Grafik, gute Story und als Vorlage das PSX-Spiel des Jahres – was kann da schon schief gehen? «

Vertrieb: **Microsoft** | Entwickler: **Konami**
Genre: **Action-Adventure** | Erscheint: **September 2000**

Comanche 4



Allerfrühetens zum Weihnachtsgeschäft 2001 soll der vierte Teil der erfolgreichen *Comanche*-Reihe erscheinen. Im RAH-66 Comanche Kampfhubschrauber erwarten Sie brandneue Missionen mit Boden- und Luftangriffen. Viel Wert legen die Entwickler auch auf den Mehrspielermodus, der Platz für bis zu 32 Piloten bieten wird.

» Bisher war jedes Comanche ein Kracher. Kaum denkbar, dass Novalogic die treue Fangemeinde enttäuschen wird. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **Novalogic**
Genre: **Simulation**
Erscheint: **Ende 2001**

Shadowbane 90

Everquest und *Ultima Online* bekommen ernsthafte Konkurrenz im hart umkämpften Genre. Schauplatz des Online-Rollenspiels ist eine Fantasy-Welt, in der ein erbitterter Krieg tobt. Herausragendes Merkmal des Spiels soll neben der Interaktion der Mitspieler und der 3D-Egografik das sich ständig weiterentwickelnde Universum werden.

Das Online-Rollenspiel Shadowbane legt viel Wert auf die Interaktion der Spieler.

» Der Markt der Online-Rollenspiele boomt – da kommt Shadowbane gerade richtig. «

Vertrieb: **Swing Entertainment** | Entwickler: **Wolfpack Studios**
Genre: **Rollenspiel** | Erscheint: **Juni 2001**



LS 2001 89

Mit einer komplett neuen Grafik-Engine überraschte uns die beste und erfolgreichste PC-Golfserie auf der E3. Die Landschaften wirken nun sehr viel detaillierter und die Bewegungen der Golfer noch flüssiger. Außerdem bietet *Links LS 2001* neue Golfer und Kurse der PGA-Tour sowie einen überarbeiteten Mehrspielermodus. Übrigens: Der Wind lässt hier die Blätter rascheln!

» Ein Fest für PC-Golfer: Mit der neuen Grafik-Engine wurde die einzige echte Schwäche der 2000er-Version ausgemerzt. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **Access**
Genre: **Sportspiel**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Cultures

Cultures – Die Entdeckung Vinlands möchte Blue Bytes *Siedler*-Serie liebend gerne das Wasser abgraben. Mit dem bekannten Spielprinzip, einer liebevollen und detaillierten Grafik und dem viel zitierten Wuselfaktor darf sich die deutsche Softwareschmiede Funatics berechtigte Hoffnung machen.



Cultures setzt wie Blue Bytes Siedler-Serie auf einen hohen Wuselfaktor.

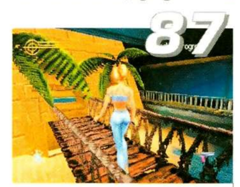
» Wuseliger Siedler-Konkurrent mit Hit-Potenzial. «

Vertrieb: **THQ**
Genre: **Strategie**
Entwickler: **Funatics**
Erscheint: **September 2000**

V.I.P.

In Anlehnung an die gleichnamige TV-Serie schlüpfen Sie in die Haut von Pamela Anderson, dem wohl heißesten Bodyguard der Welt. Mit nackten Fäusten, Großkaliberwaffen und Sprengstoff gilt es, die Reichen und Berühmten in und um Kalifornien zu beschützen. Die schnelle Grafik zeigt das Spielgeschehen aus einer 3rd-Person-Perspektive.

» Wer wollte nicht schon immer mal mit sexy Pamela auf Verbrecherjagd gehen? «



Pamela Andersons schöner Rücken kann bei V.I.P. entzücken.

Vertrieb: **Ubi Soft**
Entwickler: **Kalisto Entertainment**
Genre: **Adventure**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Wizards & Warriors

D.W. Bradley, seines Zeichens Entwickler der erfolgreichen *Wizardy*-Serie, stellte uns während der E3 sein neuestes Werk vor. Hauptaugenmerk des klassischen Rollenspiels mit ansehnlicher 3D-Grafik liegt auf der Charakter-Entwicklung der einzelnen Party-Mitglieder.

» Prima! Darauf dürften Fans der Wizardy-Serie gewartet haben. «



Wizards & Warriors erinnert optisch stark an die Wizardy-Serie.

Vertrieb: **Activision**
Entwickler: **Heuristic Park**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **Oktober 2000**

Mercedes Benz Truck Racing



Nicht nur Brummi-Fahrer können ab August mit original Mercedes-Benz Super Race Trucks ordentlich Gas geben. Auf bekannten Rennstrecken, wie dem Nürburgring oder dem Circuit de Catalunya kämpfen Sie um die Truck-WM. Besonders positiv blieb uns die Grafik mitsamt ihren wechselnden Wetterbedingungen in Erinnerung.

» Eine ordentliche Alternative zum Einheitsbrei im Genre. «

Vertrieb: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Entwickler: **Synetic**
Erscheint: **August 2000**

Need for Speed Motorcity



Der neueste Teil der *Need for Speed*-Serie fährt als reinrassiges Online-Spiel vor. Mit 30 fetten amerikanischen Muscle-Cars darf via Internet gegen menschliche Kontrahenten über zwölf grafisch sehr ansprechend und abwechslungsreich designte Strecken gebrettert werden. Neben der *NFS*-WM sollen über die offizielle Homepage regelmäßig neue Autos und Strecken angeboten werden.

» Genial: NFS weltweit übers Internet zocken und nebenbei noch Weltmeister werden! «

Vertrieb: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Entwickler: **Synetic**
Erscheint: **August 2000**

Blair Witch Project 1

Terminal Reality präsentierte uns das erste von drei geplanten Spielen zum Kino-Überraschungserfolg *The Blair Witch Project*. Das gruselige Action-Adventure orientiert sich an der Kino-Story und führt den Spieler durch vertraute Film-Schauplätze. *BWP1* basiert auf einer verbesserten *Nocturne*-Engine und verspricht knapp 20 Stunden reine Spielzeit.



Die erweiterte Nocturne-Engine macht einen super Eindruck.

» BWP1 hat gute Chancen, an den Kino-Erfolg anzuknüpfen. «

Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **Terminal Reality**
Erscheint: **Oktober 2000**

Bundesliga Manager X



Die in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen von Bundesliga Manager X versprechen ein wahrhafter Augenschmaus zu werden.

Spätestens seit der E3 ist klar, dass mit der „Mutter aller deutschen Fußballmanager" wieder zu rechnen ist. In einem zeitgemäßen Design dürfte der neueste Teil der erfolgreichen Manager-Serie pünktlich zu Weihnachten erscheinen. Mit einer intuitiven Benutzerführung, übersichtlichen Menüs und in Echtzeit berechneten 3D-Spielszenen soll verlorener Boden gutgemacht werden.

» Bundesliga Manager X dürfte den Kampf um die heiß umkämpfte Genre-Spitze neu entfachen. «

Vertrieb: **Software2000**
Genre: **WiSim**
Entwickler: **Software2000**
Erscheint: **4. Quartal 2000**



Anpfiff – Der RTL Fußballmanager

81



Auch Anpfiff simuliert die 3D-Fußballspiele in Echtzeit.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Fußballmanagern liegt der Schwerpunkt von *Anpfiff* stärker auf der „fußballerischen" Komponente. Der Spieler kann in die Rolle eines Fußballspielers schlüpfen, um später in die Position des Trainers und Managers zu wechseln. Ziel ist der Aufbau einer möglichst erfolgreichen Karriere rund um den Fußball, wobei Beruf und Privatleben eine Rolle spielen.

» Ein Fußballmanager mit richtigen Rollenspielelementen – eine wirklich starke Idee! «

Vertrieb: **THQ**
Genre: **WiSim**
Entwickler: **Silver Style Entertain.**
Erscheint: **August 2000**

Homeworld Cataclysm

80

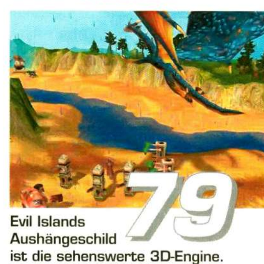
Homeworlds Grafik wurde etwas aufpoliert und bietet nun neue Spezialeffekte.

Cataclysm ist ein eigenständiges Spiel und erweitert das sehr gute *Homeworld* um 18 neue Missionen, die den Spieler vor zahlreiche neue Herausforderungen stellen und neben einer frischen Story zusätzliche Raumschiffe, eine verbesserte Grafik sowie ein neues Interface bieten.

» Homeworld-Fans werden Cataclysm lieben! «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Barking Dog Studios**
Genre: **Strategie**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Evil Island



79

Evil Islands Aushängeschild ist die sehenswerte 3D-Engine.

Die *Rage of Mages*-Macher präsentierten uns bei der E3 ihr erstes 3D-Spiel. Das viel versprechende Rollenspiel spielt in einer grafisch äußerst ansprechend präsentierten Fantasy-Welt und setzt auf eine fesselnde und nicht lineare Storyline. Außerdem ist ein Mehrspielermodus via Internet geplant.

» Der RoM-Nachfolger machte einen sehr ordentlichen Ersteindruck. «

Vertrieb: **Fishtank Interactive**
Entwickler: **Nival**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **September 2000**

Star Trek: Away Team



77

Das Away Team im gefährlichen Einsatz.

Activision präsentierte uns bei der E3 eine sehr frühe Version des aussichtsreichen und im *Star Trek*-Universum angesiedelten Strategiespiels *ST: Away Team*. Aus der Iso-Perspektive erkunden Sie mit Ihrem aus sechs Spezialisten bestehenden Away Team diverse Locations, die Trekkies allesamt sehr bekannt vorkommen dürften. Für den deutschen Markt ist eine aufwendig lokalisierte Version geplant.

» Activisions erstes ST-Strategiespiel verfügt über mehr als nur gute Ansätze. «

Vertrieb: **Activision**
Entwickler: **Reflexes Entertainment**
Genre: **Strategie**
Erscheint: **März 2001**

X-COM Alliance

78

Die Außerirdischen sind wieder da und kämpfen mit allen Mitteln.

Der jüngste Spross der *X-COM*-Reihe setzt direkt am Vorgänger *Terror from the Deep* im Jahr 2062 an und ist ein klassischer Ego-Shooter, der ebenfalls auf der leistungsstarken *Unreal*-Engine basiert. Zur Story: Die Aliens konnten doch nicht in die Flucht geschlagen werden und kehren auf die Erde zurück, um diese zu zerstören. Ob es Ihnen gelingt, die Erde zu retten, erfahren Sie im November.

» Spektakuläre Grafik und abwechslungsreiche Missionen machen Appetit auf mehr. «

Vertrieb: **Hasbro Interactive**
Genre: **Ego-Shooter**
Entwickler: **Microsoft**
Erscheint: **November 2000**

Video auf der Cover-CD

fun macht süchtig

[24] chatrooms - events - e-mail - startreff - mega-wins - clique - pinboards - music

chat

play

find

24 stunden
funonline

sucht macht erfinderisch

www.funonline.de





Technomage

76

Das Fantasy-Action-Adventure entführt Sie in die einzigartige und geheimnisvolle Welt von Gothos, die seit einem Monster-Überfall dem Untergang geweiht ist. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Helden Melvin, um die grafisch sehr ansprechend präsentierte 3D-Fantasywelt zu retten. Getragen wird dieses märchenhafte Abenteuer von einer spannenden Story, die sich dem Spieler nach und nach enthüllt.



In der geheimnisvollen Welt von Gothos wird Marvin vor allerlei Herausforderungen gestellt.

» Starke Story, aufwendige Grafik und reichlich Rätsel und Herausforderungen machen neugierig auf mehr. «

Vertrieb: **Infogrames**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Sunflowers**
Erscheint: **September 2000**



Die Verbrecherjagd führt 007 durch bekannte Filmschauplätze

75

Die Welt ist nicht genug

Für Ende des Jahres kündigt sich die PC-Umsetzung des erfolgreichsten Bond-Streifens aller Zeiten an. In der Haut von 007 kämpfen Sie sich im Stile bekannter Ego-Shooter mit einem riesigen Waffen-Arsenal durch Original-Schauplätze des Kinofilms. Die Grafik macht einen viel versprechenden Eindruck und dank vieler Gegner dürften Sie von der Lizenz zum Töten häufig Gebrauch machen.

» Dank der Q3A-Grafikengine und der umfangreichen Missionen blieb uns das Bond-Spiel in guter Erinnerung. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Genre: **Electronic Arts**
Entwickler: **Ego-Shooter**
Erscheint: **November 2000**

KISS Psycho Circus

74

Bei *KISS Psycho Circus* schlagen Sie sich mit den vier Charakteren der Rockband KISS durch 34 gruselige Levels. Neben ein paar Soundfetzen bekannter KISS-Songs beeindruckte uns viel mehr die aufpolierte LithTech-3D-Engine.

» Darauf dürften KISS-hörende Ego-Shooter-Fans gewartet haben. Starker Ersteindruck! «

Vertrieb: **Take 2**
Entwickler: **Ego-Shooter**
Genre: **Third Law Interactive**
Erscheint: **Ende Juli 2000**

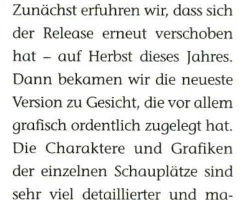
Gothic

72

Zunächst erfuhren wir, dass sich der Release erneut verschoben hat – auf Herbst dieses Jahres. Dann bekamen wir die neueste Version zu Gesicht, die vor allem grafisch ordentlich zugelegt hat. Die Charaktere und Grafiken der einzelnen Schauplätze sind sehr viel detaillierter und machen Appetit auf mehr.

» Was lange währt, wird endlich gut – dieses Sprichwort scheint prima auf Gothic zu passen. «

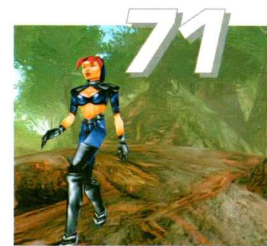
Vertrieb: **Phenomedia**
Entwickler: **Rollenspiel**
Genre: **Piranha Bytes**
Erscheint: **September 2000**



Anachronox

71

Anachronox entsendet Sie in mehrere Weltraummissionen mit dem Auftrag, außerirdische Artefakte aufzutreiben. Bei der Suche werden Sie es mit jedoch mit ungemütlichen Weltraumbewohnern zu tun bekommen ...



Auch die einzelnen Charaktere werden sehr ansprechend dargestellt.

» Selten konnte ein Rollenspiel mit solch einer spektakulären Grafik aufwarten. «

Vertrieb: **Eidos**
Genre: **Rollenspiel**
Entwickler: **ION Storm**
Erscheint: **Oktober 2000**

F1 Racing Championship



73

Alle Original-Teams sind bei F1RC am Start.

Acht verschiedene Rennmodi, komplett neue Spielmodi und einen Mehrspielermodus für bis zu 22 Spieler bot bisher noch kein anderes Rennspiel. Dank FIA-Lizenz bietet *F1RC* alle Original-F1-Daten.

» Die verschiedenen und neuartigen Spielmodi versprechen reichlich Abwechslung im F1-Genre. «

Vertrieb: **Ubi Soft**
Genre: **Rennspiel**
Entwickler: **Ubi Soft**
Erscheint: **Oktober 2000**

Kingdom Under Fire

70

Schauplatz des Fantasy-Echtzeitstrategiespiels ist eine Zauberwelt, in der Menschen und Orcs alles andere als friedlich zusammenleben. Sie greifen in den Konflikt ein und müssen in mehreren Missionen versuchen, die Macht an Ihr Volk zu reißen.



Bei KUF geht es auch in winterlichen Gefilden ziemlich heiß her.

» Viel versprechender Genre-Mix von Take 2. «

Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Entwickler: **Phantagram**
Erscheint: **September 2000**

Star Trek: DS9 – The Fallen

69

Auch *Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen* ist ein Ego-Shooter, immerhin gepaart mit ein paar Adventure-Elementen. Das Spiel basiert auf der erweiterten Grafik-Engine von *Unreal Tournament*. Obwohl es noch mehr Kameraperspektiven und Effekte als bei *UT* geben soll, werden die Systemanforderungen moderat bleiben. Im Kampf gegen eine mysteriöse Alien-Rasse müssen Sie sich durch über 40 Maps wühlen.


Effektvoll: The Fallen setzt auf eine erweiterte UT-Engine.

» UT im Star-Trek-Gewand – uns hat's gefallen! «

Vertrieb: **Simon&Schuster**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Simon&Schuster**
Erscheint: **September 2000**

Project Eden

68

Flotte Grafik und rasante Action zeichnen Project Eden aus.

Von den Schöpfern der *Tomb Raider*-Serie hat es uns ein Spiel angetan: *Project Eden* ist ein Action-Adventure, bei dem Sie vier Personen durch verschiedene Missionen einer futuristischen Großstadt steuern. Jede Spielfigur besitzt unterschiedliche Eigenschaften, so dass Sie situativ mal die eine, mal die andere Person steuern. Besonders gut hat uns die flotte und detailreiche 3D-Engine gefallen.

» Herrlich – endlich mal kein Tomb-Raider-Aufguss, sondern ein neues, eigenständiges Spiel von Core. «

Vertrieb: **Eidos**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **Core Design**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Oni

67

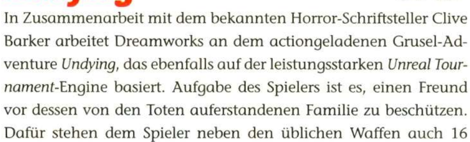
Bei *Oni* ballern und prügeln Sie sich mit der kampfstarken Cyber-Polizistin Konoko im feinsten Anime-Style durch knapp 20 Levels, die allesamt in futuristischen Großstadt-Szenarien angesiedelt sind. Neben einem riesigen Waffen-Arsenal darf Konoko auf verschiedenste Prügelkombinationen zurückgreifen, um ihre Gegner in die Flucht zu schlagen oder dingfest zu machen.


Cyber-Polizistin Onoko kämpft mit allen Mitteln gegen die Verbrecher des 21. Jahrhunderts.

» Oni dürfte dem Genre neue Impulse verleihen. «

Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **Bungie Software**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Undying



66

In Zusammenarbeit mit dem bekannten Horror-Schriftsteller Clive Barker arbeitet Dreamworks an dem actiongeladenen Grusel-Adventure *Undying*, das ebenfalls auf der leistungsstarken *Unreal Tournament*-Engine basiert. Aufgabe des Spielers ist es, einen Freund vor dessen von den Toten auferstandenen Familie zu beschützen. Dafür stehen dem Spieler neben den üblichen Waffen auch 16 Zaubersprüche zur Verfügung.

» Solch eine schaurig-schöne Gänsehautatmosphäre verbreiteten nur wenige E3-Spiele. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **DreamWorks Interactive**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Tropico

Die Macher des Strategie-Hits *Railroad Tycoon 2* präsentierten während der E3 ihr neuestes Werk, eine Mischung aus *SimCity* und eben *Railroad Tycoon*. Als Manager eines Tropenstaates kümmern Sie sich um dessen wirtschaftliche und politische Entwicklung. Neben Plantagenbau und Tourismus machen Ihnen Revolutionen, Milizen und sonstige Tropen-Katastrophen zu schaffen.

» Eine Prise Railroad Tycoon 2, SimCity und Karibik-Flair – klingt reizvoll! «


65
Über 100 verschiedene Gebäudearten können gebaut werden.

Vertrieb: **Take 2**
Entwickler: **Poptop Software**
Genre: **WiSim**
Erscheint: **Dezember 2000**

Alarmstufe Rot 2

64


Feuer frei! Die Grafik ist viel detaillierter als beim Vorgänger.

Mit Spannung verfolgten wir die Präsentation von *Alarmstufe Rot 2*. Erneut haben sich die Russen und Amerikaner in einen fiktiven Dritten Weltkrieg verwickelt. Die altbackene 2D-Grafik-Engine musste einer völlig neuen und ansehnlicheren weichen. Hinzu kommen neue Einheiten und gewohnt gute Zwischensequenzen in Kino-Qualität. Viele interessante Ideen und bekannte Bauwerke schaffen Atmosphäre.

» Altbewährtes Spielprinzip, aber besser als C&C 3 – diese Rechnung wird aufgehen. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **Westwood**
Genre: **Strategie**
Erscheint: **Frühjahr 2001**


Video auf der Cover-CD

Frontierland



63

In Anlehnung an das Kultspiel *Railroad Tycoon* dürfen Sie bei JoWooDs reizvollem Pendant im Wilden Westen die Ost- und die Westküste mit Eisenbahnschienen verbinden. Im Gegensatz zum heimlichen Vorbild wartet *Frontierland* mit einer schönen 3D-Grafik inklusive Tag- und Nachtwechsel auf, abwechslungsreiche Missionen dürften lang anhaltenden Spielspaß versprechen.

» Railroad Tycoon im Wilden Westen? Interessant! «

Vertrieb: **Infogrames**
Genre: **Aufbaustrategie**
Entwickler: **JoWooD**
Erscheint: **Herbst 2000**

B17 The Mighty Eighth 62

An Bord des legendären B17-Bombers können Sie in dieser historischen Flugsimulation in die Endphase des Zweiten Weltkriegs eingreifen. Alle zehn Crew-Plätze der B-17 können im Einzel- oder Mehrspielermodus besetzt werden. In über 30 Missionen stellen Sie Ihre Crew zusammen und fliegen Angriffe auf strategisch wichtige Punkte. Besonderes Highlight: die schnörkellose Grafik mit ihrem äußerst ansprechenden virtuellen Cockpit.



Neben der B17 dürfen Sie auch ins Cockpit der P51-Mustang steigen.

» FlugSim-Fans sollten sich den November vormerken! B17 machte einen sehr guten Eindruck. «

Vertrieb: **Hasbro Interactive** Entwickler: **Wayward Design**
Genre: **Historische Flugsimulation** Erscheint: **November 2000**

Midtown Madness 2 61

Eines der meistverkauften Rennspiele 1999 startet noch in diesem Jahr in die zweite Runde. Der Nachfolger des Arcade-Racers setzt den ersten Teil konsequent fort. Die Grafik wirkt noch etwas bunter und ansprechender als beim Vorgänger, zu den bekannten Städten gesellen sich mit London und San Francisco zwei neue hinzu, wo Sie sich als Taxifahrer und Stuntman versuchen dürfen.



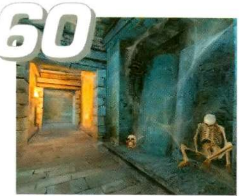
Bei Midtown Madness 2 dürfen Sie nun auch San Francisco unsicher machen.

» Keine Frage: MM 2 hat beste Aussichten, an den erfolgreichen Vorgänger anzuknüpfen! «

Vertrieb: **Microsoft** Entwickler: **Angel Studios**
Genre: **Rennspiel** Erscheint: **3. Quartal 2000**

Return to Castle Wolfenstein 60

Der zweite Teil des bereits vor Jahren beschlagnahmten Vorgängers spielt erneut während des Zweiten Weltkriegs. Als amerikanischer Spion kämpfen Sie gegen das Nazi-Regime und müssen den Aufbau einer experimentell hoch gezüchteten Super-Armee der deutschen Streitkräfte verhindern. Die Grafik basiert auf der *Q3A*-Engine und macht einen sehr ordentlichen Eindruck, aufgrund des Vorgängers ist eine Veröffentlichung in Deutschland jedoch nicht geplant.



Return to Castle Wolfenstein treibt die Q3A-Engine an ihre Grenzen.

» Keine leicht verdauliche Kost, grafisch jedoch viel versprechend. «

Vertrieb: **Activision** Entwickler: **Gray Matter Interactive**
Genre: **Action** Erscheint: **V. n. i. Deutschland**

Dragonriders – Chronicles of Pern 59



Eine sehr interessante Mischung aus einem 3D-Action-Adventure und einem Rollenspiel bekamen wir bei der französischen Softwareschmiede Ubi Soft zu sehen. Basierend auf der „Chronicles of Pern"-Romanserie, entführt Sie das Spiel in die geheimnisvolle mittelalterliche 3D-Fantasy-Welt Pern, in der neben zahlreichen Quests auch ziemlich finstere Kreaturen auf den Spieler warten.

» Erinnerungen an Drakan werden hier wach. Die Hintergrundgeschichte klingt sehr interessant. «

Vertrieb: **Ubi Soft** Entwickler: **Ubi Soft**
Genre: **Action-Adventure** Erscheint: **4. Quartal 2000**

Mafia 58

Talonsofts *Mafia* versetzt Sie in die Unterwelt der 30er-Jahre. Ihre Karriere starten Sie als Klein-Ganove und zunächst müssen Sie sich mit minderen Verbrechen Respekt verschaffen, bevor Sie zu einer ganz großen Nummer werden können. Als echter Hingucker entpuppte sich die starke 3D-Grafik.



Die amerikanischen Städte der 30er-Jahre wurden sehr authentisch nachgebildet.

» Die Spielidee erinnert an ‚Der Clou 2', gepaart mit einer spektakulären 3D-Engine. «

Vertrieb: **Take 2** Entwickler: **Talonsoft**
Genre: **Action** Erscheint: **Oktober 2000**

Planet der Affen 57

In Anlehnung an den bekannten Roman und Kinofilm kommt wohl pünktlich zum Weihnachtsgeschäft das Spiel zum *Planet der Affen*. Zur Story: Ein Raumschiff ist auf einem fremden Planeten abgestürzt. Sie sind der einzige Überlebende und machen sich nun daran, den Planeten zu erkunden. Das Action-Adventure bedient sich dabei neben bekannten Charakteren und Originalschauplätzen auch einer erfreulich schnellen 3D-Engine.

Auf solch schöne weibliche Kreaturen treffen Sie im Spiel leider nicht.



Alleine gegen einen ganzen Planeten voller Affen – keine schöne Vorstellung.

» Die meisten Spiele zu Filmen sind Flops? Planet der Affen sollte diese These eindrucksvoll widerlegen. «

Vertrieb: **Electronic Arts** Entwickler: **Visiware Studios**
Genre: **Adventure** Erscheint: **4. Quartal 2000**



Pathfinder



Bei den Orientierungsprüfungen müssen Sie nach Kompass fahren.

Auf über 60 Strecken sollen Sie bei dieser Simulation in Chrysler Cherokee, Toyota Landcruiser und Co. einen feinfühligen Gasfuß unter Beweis stellen. Fünf Spielmodi, darunter Orientierungsfahrten, richtige Rennen und Geschicklichkeitsübungen, werden die Spreu vom Weizen trennen. Zusätzlich gibt's Wettereffekte und Mehrspielermodi.

» Das ultra-realistische Fahrmodell hat uns auf der Messe überzeugt. «

Vertrieb: **Virgin Interactive**
Entwickler: **Channel 42**
Genre: **Rennsimulation**
Erscheint: **September 2000**

Der Industriegigant 2 55

Ihre zweite Karriere als Industrie-Magnat beginnen Sie im Amerika der Jahrhundertwende und entscheiden selbst, in welche Produktionsketten Sie einsteigen möchten. Mit über 50 Vehikeln – vom Pferdefuhrwerk bis zur Diesellokomotive – müssen Transportprobleme gelöst werden. Erstmals wird die isometrische Spielwelt komplett animiert sein, Screenshots gab es aber davon auf der Messe leider nicht zu sehen.

» JoWooD verspricht eine lebendigere Spielumgebung und packende Karriere-Modi. «

Vertrieb: **Infogrames**
Genre: **WiSim**
Entwickler: **JoWooD**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Die Siedler 4



Wo das dunkle Volk seine Zelte aufschlägt, da wächst so schnell kein Gras mehr.

Untergott Morbus hat eine Revolte angezettelt und wird zur Strafe auf die Erde verbannt. Dort gründet er das „dunkle Volk", das fortan gegen Römer, Wikinger, Mayas und die Pflanzenwelt kämpft. Das *Siedler*-Spielprinzip bleibt weitgehend unangetastet, allerdings soll weniger bekriegt und mehr gehandelt werden. Der Aufbau ausgewogener Produktionsketten wird wieder wichtiger.

» Die bessere Grafik mit stufenloser Zoomfunktion wird wieder für einen Siedler-Boom sorgen. «

Vertrieb: **Blue Byte**
Genre: **Aufbaustrategie**
Entwickler: **Blue Byte**
Erscheint: **4. Quartal 2000**
Video auf der Cover-CD

54

Mithilfe des Menüs unten verteilen Sie Ihre „Sturmtruppen" in der 3D-Landschaft.

Starship Troopers

Als Mitglied der mobilen Infanterie schnallen Sie sich den Patronengurt um und ziehen gegen Alien-Käfer zu Felde. Bis zum Truppführer können Sie es bringen, leider aber nur aufseiten der Infanterie. Nur im Mehrspielermodus können Sie auch 3D-Bugs befehligen.

» Das Spiel zum Kultfilm verspricht Splatter-Atmosphäre pur. «

Vertrieb: **Hasbro**
Entwickler: **MicroProse**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **August 2000**



I-War 2 52

Sie haben die Wahl zwischen rund einem Dutzend Raumschifftypen. Je nach Ausstattung verändert sich auch das Aussehen Ihres Schiffes.

PARTICLE SYSTEMS

An die Raumstationen können Sie mitunter andocken. Meist ist aber der Feuerknopf gefordert.

Bei *I-War 2* schlüpfen Sie in die Rolle des Weltraumpiraten Cal Johnston. Die neue Regierung der Sternensysteme hat bisher unentdeckte Planeten zur Besiedlung freigegeben und unzählige Kolonisten brechen in die neue Welt auf. Cal gerät bald in Gewissenskonflikte, weil die Regierung für die Reise durch die Sprungtore Unsummen verlangt. Werden Sie aufseiten der Kolonisten für die Unabhängigkeit kämpfen? Sie selbst entscheiden, welche Missionen Sie annehmen. Durch die Gewinne aus Handelsreisen können Sie Ihr Schiff ausrüsten. Kooperative Missionen oder Death Matches sind für Mehrspieler-Fans geplant.

» I-War 2 verknüpft eine packende Story mit deftiger Weltraum-Action. «

Vertrieb: **Infogrames**
Entwickler: **Particle Systems**
Genre: **Weltraumshooter**
Erscheint: **1. Quartal 2001**
Video auf der Cover-CD

Star Trek: New Worlds

Klingonen und Romulaner streiten sich um die Rohstoffe unentdeckter Welten in der neutralen Zone. Die Föderation kann das natürlich nicht dulden und mischt kräftig mit. Sie bauen Kolonien auf, erforschen neue Technologien und befehligen Kampftrupps.

» New Worlds wurde technisch etwas verbessert. «



Die Explosionen sind sehenswert, die Spielumgebung wirkt noch immer leicht farbarm.

Vertrieb: **Virgin Interactive**
Entwickler: **Interplay**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **September 2000**

Fallout Tactics

Fallout goes *Jagged Alliance*! Mit einer Gruppe von bis zu sechs Söldnern sollen Sie in etwa 40 Missionen die atomar verseuchte Endzeitwelt so richtig aufräumen. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, Ihren Startcharakter können Sie ganz rollenspiel-like erschaffen, verbessern und ausrüsten. Feuen Sie sich auf detaillierte, vorgerenderte Szenarien. *Fallout 3*, ein eventueller Nachfolger des Rollenspiels, war übrigens bei den Black Isle Studios nicht zu entdecken.

» Kein Nachfolger von Jagged Alliance 2 in Sicht; Fallout Tactics wird diese Lücke blendend ausfüllen. «

50

Alle Mann in Deckung! Über die Iconleiste unten geben Sie die Befehle an Ihre Männer.

Vertrieb: **Virgin Interactive**	Entwickler: **Black Isle Studios**
Genre: **Echtzeitstrategie**	Erscheint: **4. Quartal 2000**

Video auf der Cover-CD

Earth 3



Auch nach der Zerstörung der Erde im zweiten Teil von TopWares Echtzeitstrategie-Hit dürfen Sie weiterkämpfen, diesmal auf dem Mars. Als Überlebender der menschlichen Rasse oder als Alien-Anführer kämpfen Sie in *Earth 3* um die Vorherrschaft. Die 3D-Engine soll noch leistungsfähiger werden, neue Spezialfahrzeuge erweitern die taktischen Möglichkeiten. Auch über zusätzliche Mehrspielermodi wird nachgedacht.

» Chance: Durch die nicht-menschlichen Mars-Aliens wird der Echtzeitkampf noch abwechslungreicher. «

Vertrieb: **TopWare**	Entwickler: **TopWare**
Genre: **Echtzeitstrategie**	Erscheint: **3. Quartal 2001**

Arcanum



Über die Menüleiste oben steuern Sie eine bis zu fünfköpfige Party.

Die *Fallout*-Macher Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson widmen sich diesem Rollenspiel im Endzeit-Fantasy-Setting. Wie bei *Fallout* generieren Sie auch hier Ihren klassenlosen Charakter per Eigenbau und treffen in Dutzenden von Städten und Dungeons auf über 280 Monster, denen Sie unter anderem mit 80 Zaubersprüchen begegnen können. Kooperative Spielmodi über das Internet sind geplant.

» Mit Arcanum wollen die Newcomer von Troika ein Epos schaffen. Könnte klappen! «

Vertrieb: **Havas Interactive**	Entwickler: **Troika Games**
Genre: **Rollenspiel**	Erscheint: **3. Quartal 2000**

Hitman: Codename 47 45



In voller Kriegsbemalung verhört der Hitman hier einen Eingeborenen.

In der 3D-Welt von *Hitman* übernehmen Sie die Rolle eines Auftragskillers, der bei seinen Jobs möglichst wenig Aufsehen erregen darf. In fünf Kapiteln bekommen Sie etliche Aufträge, für die es verschiedene Lösungswege gibt. Im Spielverlauf ste-hen Ihnen immer bessere Waffensysteme zur Verfügung, außerdem entwirren Sie die Mysterien Ihrer eigenen Biografie. Die Story wird durch Zwischensequenzen erzählt.

» Dark Project meets Outcast: Hitman vereint viel versprechend gleich mehrere Spielprinzipien. «

Vertrieb: **Eidos**	Entwickler: **IO Interactive**
Genre: **Action-Adventure**	Erscheint: **3. Quartal 2000**

Alcatraz 47

Wie bei *Commandos* befehligen Sie bei *Alcatraz* eine kleine Gruppe von Spezialisten, die den Ausbruch eines Gangsterbosses und anderer Insassen aus dem Gefängnis durchführen sollen. Mit Sprengmeistern werden Hindernisse aus dem Weg geräumt, Spione müssen Schlüssel besorgen und Mithäftlinge Ablenkungsmanöver einleiten. Die vorgerenderte 3D-Grafik macht schon jetzt einen guten Eindruck. Auch einige Mehrspielermodi sind geplant. Mehr dazu in einer der nächsten *PC Action*-Ausgaben.

» Das ungarische Entwicklerteam könnte mit dieser frischen Idee für eine Überraschung sorgen. «

Vertrieb: **CDV**
Entwickler: **Philos Laboratories**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **2. Quartal 2001**

The Elder Scrolls: Morrowind

Morrowind bietet eine verzweigte Story rund um die Stadt Vvardenfall, Hunderte von Nichtspieler-Charakteren, ein Dutzend Städte, etwa 80 Quests und zirka 150 Zaubersprüche.

» Die ersten Screenshots lassen Großes erhoffen. «



Beim Sprechen bewegen sich sogar Lippen und Gesichtsmuskeln der Marktbesucher.

Vertrieb: **N. n. b.**
Entwickler: **Bethesda**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **4. Quartal 2001**



Evil Dead – Hail to the King 44



Die Totenköpfe gehören zu den Mini-Monstern von Evil Dead.

Bei dem Echtzeit-Abenteuer bewegen Sie mit der Figur des Helden Ash in einer 3D-Umgebung, die vor vorgerenderten 2D-Hintergründen abläuft. Sie bekommen es mit lauter ekligen Horror-Kreaturen zu tun, die aus einem Dimensionstor auf die Erde gekrochen sind. Ihre Aufgabe ist klar: Sorgen Sie für Ordnung und beseitigen Sie das Übel! Um das zu erreichen, müssen Sie Rätsel lösen, Waffen schwingen und Verbündete finden.

» Alone in the Dark 4 von Infogrames streitet sich Evil Dead um den Titel des schönsten Schauermärchens. «

Vertrieb: **THQ**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **Heavy Iron Studios**
Erscheint: **November 2000**

Sacrifice 41

Absonderliche Kreaturen bewundern einträchtig die Entstehung eines Feuersturms.

Wie bei *Black & White* schlüpfen Sie hier in die Rolle eines Gottes. Ihr Planet wird von vier anderen Göttern bedroht. Mit Zaubersprüchen beschwören Sie bis zu 55 unterschiedliche Monster, die selbstständig Kämpfe austragen. Außerdem können Sie das Wetter beeinflussen und Feuerstürme, Eisregen oder Erdbeben hervorrufen. Je mehr Seelen Ihrer Feinde Sie auf dem Altar opfern, desto stärker werden Sie.

» Das abgefahrene Spielkonzept ist typisch für Shiny. Gespannt sind wir auf die Mehrspieler-Funktionen und den Leveleditor «

Vertrieb: **Virgin Interactive**
Entwickler: **Shiny Entertainment**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **Dezember 2000**

NBA Live 2001 40

Die Serie mit der vielleicht besten Spielbarkeit aller EA-Sports-Titel erhält weiteren Feinschliff. Auf den Tribünen stehen die Fans jetzt bei spektakulären Aktionen auf und feiern mit. Im langen Saisonmodus können Trades sich sogar auf die Chemie im Team auswirken, wenn Sie etwa einen Sympathieträger einfach verscherbeln. Neue Klassik-Teams wie etwa die 72er Lakers können freigeschaltet werden.

» Den Titel für die beste Basketballsim. hat EA Sports so gut wie sicher. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **EA Sports**
Genre: **Sportspiel**
Erscheint: **Dezember 2000**



Tim Duncan umdribbelt hier Minnesotas Kevin Garnett.

Tribes 2 43



Diese beiden „Herren" sind sich wohl nicht freundschaftlich gesinnt.

Teamgeist wird von Ihnen in *Tribes 2* gefordert. Bei diesem Mehrspieler-Spektakel definieren Sie Ihre Rolle selbst. Wollen Sie lieber Scharfschütze oder Frontkämpfer sein, treten Sie einem existierenden Clan bei oder gründen Sie Ihren eigenen? Mit Hilfe des beiliegenden Editors erschaffen Sie kinderleicht per Mausklick neue Levels oder „terraformieren" bestehende. Die eigene Grafikengine macht's möglich.

» Ein Shooter mit strategischem Anspruch und feinem Look. Das wird funktionieren! «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Dynamix**
Genre: **Mehrspieler-Shooter**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Warcraft 3 42



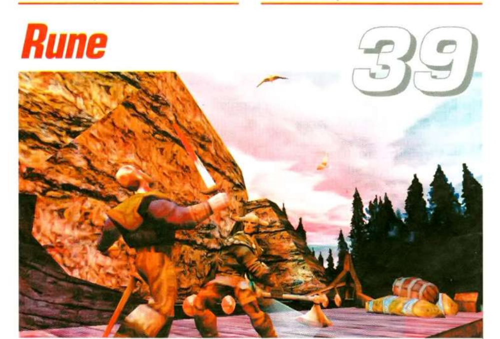
Ein Orc-Zauberer schleudert hier seine Blitze auf menschliche 3D-Ritter.

Mit *Warcraft 3* wagt Blizzard erstmals den Sprung in eine 3D-Welt. Um mehr Rollenspiel-Aspekte aufzugreifen, wird es zudem Helden geben, die Sie in nachfolgende Missionen mitnehmen können. Die Helden können aufsteigen, müssen kleinere Unterquests lösen und besitzen ein Inventar für Gegenstände. Bei jeder der fünf Rassen agieren Sie nun mit insgesamt kleineren Verbänden, außerdem wird es einen Kampagneneditor geben.

» Manche Einheiten ließen sich am Stand grafisch nur schwer unterscheiden. «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Blizzard**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Rune 39



Autsch! Dieser Schwertkämpfer kommt nicht mehr dazu, seine zweite Waffe zu zücken.

In der Person des Wikingerkämpfers Ragnar geraten Sie in einen Machtkampf zwischen den nordischen Göttern Odin, Thor und Loki. Loki wurde von den anderen in die Unterwelt verbannt und sinnt auf Rache. Als ob Ragnar nicht schon genug Feinde auf der Erde hätte ... Bewaffnet mit einer großen Axt erledigen Sie die meisten Aufgaben, ohne vorher zu reden. Doch auch Rollenspiel- und Adventure-Elemente dürfen Sie genießen.

» Ein optisch ansprechender 3D-Klopper mit einer faszinierenden Hintergrundgeschichte. «

Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Humanhead Studios**
Erscheint: **August 2000**

Mechwarrior 4 — 38



Gleich eine Salve von Mini-Raketen feuert dieser Mech ab.

Als Letzter Ihres Clans müssen Sie Ihre „Familienehre" wiederherstellen und Ihren Heimatplaneten zurückerobern. Bei Ihren Kriegen mit den bis zu 140 Tonnen schweren Kampfkolossen werden Sie nicht nur mit einem ganzen Arsenal hoch technisierter Waffen konfrontiert, sondern auch mit allen erdenklichen 3D-Effekten. 21 Mechs können Sie steuern, eine nicht-lineare Story soll für Atmosphäre sorgen.

» Das Original kehrt zurück und ist optisch beeindruckender als je zuvor. Auch die Story klingt interessant. «

Vertrieb: **Microsoft** Entwickler: **Microsoft**
Genre: **Actionspiel** Erscheint: **4. Quartal 2000**

Pool of Radiance 2 — 37



Das Benutzerinterface ist noch farbenfroher geworden.

In *Pool of Radiance 2* sind Sie einem mysteriösem Kult auf der Spur und treten später gegen einen untoten Drachen an. Sie starten mit einer vierköpfigen Party und können Ihre Rollenspiel-Crew später durch Nichtspieler-Charaktere auf bis zu sechs Mitglieder erweitern. Entwickler SSI verspricht ein kinderleichtes Regelwerk, eine tiefgründige, nicht-lineare Story und über hundert Zaubersprüche.

» Allein die Charakteranimationen und Lichteffekte sehen so gut aus wie bei Baldur's Gate. Gespannt sind wir auch auf den geplanten Mehrspielermodus. «

Vertrieb: **Mattel Interactive** Entwickler: **SSI**
Genre: **Rollenspiel** Erscheint: **3. Quartal 2000**

Death Valley — 36



Einen der Gangsterbosse treffen Sie auf diesem Raddampfer.

Die meisten Gebäude – wie dieser Saloon – können betreten werden.

Dieser Anzug passt! Infogrames verfrachtet mit *Death Valley* – der Arbeitstitel lautete *Des-perados* – das Spielprinzip von *Commandos* in den wilden Westen. Statt mit Elitesoldaten die Wehrmacht zu bekämpfen, bearbeiten Sie hier mit Doc Holiday, einem Gary-Cooper-Verschnitt und der feschen Bardame Gangsterbanden, Indianerdörfer oder korrupte Bankiers. Entwickler Spellbound verspricht eine witzige Hintergrundgeschichte und taktisch anspruchsvolles Spieldesign. Die ersten Levels auf der E3 überzeugten optisch.

» Commandos im Western-Stil, wollten Sie sich schon immer einmal wie John Wayne fühlen? «

Vertrieb: **Infogrames** Entwickler: **Spellbound**
Genre: **Echtzeitstrategie** Erscheint: **4. Quartal 2000**

Video auf der Cover-CD

American McGee's Alice — 35



Sollte man hier tatsächlich dem weißen Kaninchen folgen, auch wenn dieses so böse aussieht?

Dieses Kreuz Ass ist Alice nicht freundlich gesinnt.

Nur hinter verschlossenen Türen konnte man bei Electronic Arts einen Blick auf das Action-Adventure *Alice* erhaschen. Die Polygon-Dame aus dem Wunderland kämpft sich hier ganz ohne die Hilfe von Peter Pan durch skurrile 3D-Level, die mit der *Quake*-Engine ins rechte Licht gerückt werden. Kunterbunte Schauplätze und abgefahrene Rätsel warten auf Sie, aber auch das Schlachtermesser sollten Sie griffbereit haben, wenn Ihnen die Bösewichter der Herzkönigin begegnen.

» Dieses Spiel gehörte zu den schrägsten der Messe. Hoffentlich erlebt Mr. McGee nicht eine ähnliche Bauchlandung wie Shiny einst mit MDK. «

Vertrieb: **Electronic Arts** Entwickler: **Rogue Entertainment**
Genre: **Action-Adventure** Erscheint: **3. Quartal 2000**



Video auf der Cover-CD



C&C Renegade 34

Das von der Strategie-Serie bekannte Universum wird auch für Actionfans interessant: Der Spieler steuert GDI-Einzelkämpfer Captain Nick Parker wahlweise in der Ich- oder Verfolger-Perspektive. Er muss Doktor Moebius befreien, der von der Bruderschaft von NOD entführt wurde. Während der zwölf Missionen können Sie auch Fahr- und Flugzeuge benutzen. Eine ausführliche Vorschau finden Sie in PCA 6/2000.

» *Vergessen Sie die Diskussion um angeblich geschönte Screenshots: Renegade sieht einfach klasse aus.* «

Vertrieb: **Electronic Arts** Entwickler: **Westwood**
Genre: **Action** Erscheint: **4. Quartal 2000** Video auf der Cover-CD

Sudden Strike 33


Rumms! Die Brücke geht unter heftigem Beschuss zu Bruch.

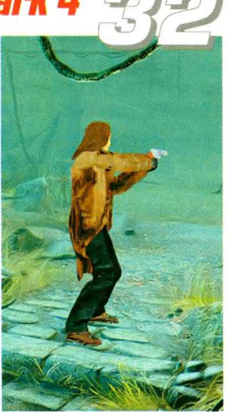
Auf der E3 präsentierte CDV erstmals einen zusätzlichen Mehrspielermodus, bei dem Sie ähnlich wie bei Risiko strategisch wichtige Punkte auf der Karte besetzen müssen. Das grafisch ansprechende *Sudden Strike* verzichtet auf den häufig üblichen Aufbauaspekt und setzt von Beginn an auf taktische Auseinandersetzungen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Mehr zum Spiel können Sie in PCA 1/2000 nachlesen.

» *Die detaillierte Grafik und das temporeiche Spielprinzip machen Sudden Strike zu einem Hitkandidaten.* «

Vertrieb: **CDV** Entwickler: **CDV**
Genre: **Echtzeitstrategie** Erscheint: **August 2000**

Alone in the Dark 4 32

Detektiv Edward Carnby ist zurück: Diesmal erkundet er die Insel Shadow Island, wo ein Freund auf mysteriöse Art und Weise umkam. Die Finsternis spielt die Hauptrolle: Aus jeder Ecke könnten Sie eklige Monster anspringen. Mit einer Taschenlampe bringt der Spieler zumindest etwas Licht ins Dunkel – oder verjagt Geschöpfe, die Helligkeit meiden. Natürlich gibt es auch herkömmliche Waffen (vgl. PCA 5/2000).

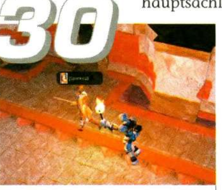

Mit der Waffe im Anschlag tasten wir uns durch ein Waldstück.

» *Die Atmosphäre ist packend, die Steuerung gewöhnungsbedürftig – Fans wird Letzteres nicht stören.* «

Vertrieb: **Infogrames** Entwickler: **Infogrames**
Genre: **Action-Adventure** Erscheint: **3. Quartal 2000** Video auf der Cover-CD

Neverwinter Nights 30

Neverwinter Nights hat die 3. Ausgabe des Dungeon-&-Dragons-Regelwerk als Grundlage und einen Einzelspielermodus, ist aber hauptsächlich auf den Online-Betrieb ausgelegt. Dort können Sie eigene Welten schaffen: Spieler errichten mit ein paar Mausklicks Schlösser und Burgen, platzieren Monster, Landschaften und Schätze. Interessantes Feature: Wie bei einem Papier-Rollenspiel können Sie auch einen Master verkörpern und das Spiel leiten.


Der Recke mit der brennenden Fackel will den fliehenden Spanky vermöbeln.

» *Einzelspielerabenteuer und Online-Erlebnis: Neverwinter Nights sind zwei Rollenspiele in einem.* «

Vertrieb: **Virgin Interactive** Entwickler: **Black Isle Studios**
Genre: **Rollenspiel** Erscheint: **1. Quartal 2001**

Giants 31

Drei Parteien kämpfen um einen Planeten: Die Seareaper sind Magier und zeigen sich im Körper einer Frau. Die Meccaryn setzen als Raumfahrer auf Technologie und auf den Kampf als Gruppe. Kabuto ist ein Riese, der unglaubliche Körperkraft besitzt. Der Spieler kann wählen, welche Partei er bevorzugt. Strategie fließt ein, weil man ein viertes Volk – die Smarties – für seine Zwecke nutzen kann. Die putzigen Gesellen bieten dem Spieler, wenn er sie gut behandelt, Geschenke in Form von Power-Ups.

Kabuto (Maul-Kamera!) hat diese Seareaper zum Fressen gern.


Als kleiner, aber flinker Meccaryn (Vordergrund) greifen wir den mächtig großen Kabuto an.

» *Die Grafik mit ihren Pastelltönen ist herrlich verrückt und das Spielprinzip verspricht Abwechslung.* «

Vertrieb: **Virgin Interactive** Entwickler: **Planet Moon Studios**
Genre: **Action** Erscheint: **September**

Icewind Dale 29



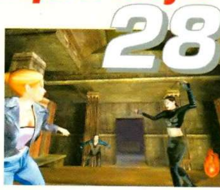
Die Abenteurer-Gruppe attackiert einen zweiköpfigen Ettin, der sich mit einem mannsgroßen Knüppel zur Wehr setzt.

Nach *Planescape: Torment* kommt mit *Icewind Dale* das nächste Rollenspiel, das auf dem AD&D-Regelwerk und der *Baldur's Gate*-Engine basiert. Sie stellen eine Gruppe von Abenteurern zusammen und schlagen sich bei Ihrem Kampf gegen das Böse im eisigen Norden mit übermächtigen Frostriesen und Zyklopen herum. Angekündigt wurden Horrormomente: „Es gibt Fallen an jeder Ecke und Untote, die aus den Wänden kriechen ...". Zudem soll das Spiel deutlich rätsellastiger werden als das bekannte „Vorbild" *Baldur's Gate*.

» *Baldur's Gate (Technik) mit einem Schuss Planescape (Steuerung, Quests). Was soll da schief gehen?* «

Vertrieb: **Virgin Interactive**
Genre: **Rollenspiel**
Entwickler: **Black Isle Studios**
Erscheint: **Juni 2000**

Buffy – The Vampire Slayer 28



Buffy Summers (links) schlägt sich mit Vampiren herum.

Wenn auch Sie Vampire nicht leiden können, dürfen Sie demnächst höchstpersönlich zum Holzpflock greifen: Bei diesem Action-Adventure schlüpft der Spieler in die Rolle von Buffy Anne Summers, die den Blutsaugern bislang nur im Fernsehen an den Kragen ging. PC-Besitzer müssen den Kreaturen unter anderem in Karate-Manier das Hirn aus dem Schädel kloppen. Wer mehr über das Spiel erfahren möchte, werfe einen Blick in PC Action 6/2000.

» *Lizenz und Grafik machen Lust auf die Vampirjagd.* «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **The Collective**
Erscheint: **4. Quartal 2000**

Obi-Wan 27



Obi-Wan trifft auch auf Typen, die nicht im Film vorkommen.

Grafisch verbessert, aber nicht herausragend – so zeigte sich Obi-Wan bei der E3. Dafür könnte das Gameplay für viel Spaß sorgen: Sie setzen Jedi-Kräfte ein und kämpfen mit dem Lichtschwert, wobei die Maus Ihre Gesten in entsprechende Abwehr- und Angriffsbewegungen umsetzt. (vgl. auch PCA 4/2000).

» *Obi-Wan sieht bewegt besser aus als auf Screenshots – die eigentlichen Stärken liegen beim Gameplay.* «



Video auf der Cover-CD

Vertrieb: **THQ**
Genre: **Action**
Entwickler: **Lucas Arts**
Erscheint: **September 2000**



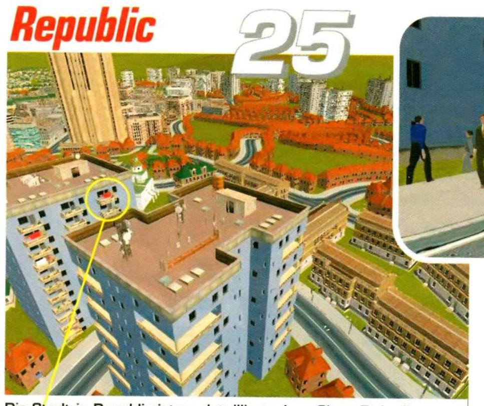
Sigma 26

Homeworld-Macher Alex Garden stellte sein neues Projekt vor, das optisch an *Black & White* erinnert. Sie müssen auf einer sonnigen Insel wilde Tiere fangen, sie miteinander kreuzen und dadurch möglichst perfekte Kampfkreaturen schaffen. Diese treten gegen die der Konkurrenten an. Da jedes Vieh 80 Eigenschaften hat, können angeblich bis zu vier Milliarden unterschiedlicher Geschöpfe entstehen.

» *Witzige Kreaturen, verrückte Idee und nette Optik: Vom eigentlichen Spiel war aber noch wenig zu sehen.* «

Vertrieb: **Microsoft**
Entwickler: **Relic Entertainment**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **4. Quartal 2001**

Republic 25



Die Stadt in Republic ist so detailliert, dass Sie z. B. in die Balkonpflanzen zoomen und einzelne Blätter erkennen können.

Jeder Bürger geht seinem eigenen Tagesgeschäft nach.

Republic simuliert einen 600 Quadratkilometer großen Staat mit 1 Mio. Einwohnern. Ziel ist es, Präsident zu werden. 16 Konkurrenten wollen genau dasselbe erreichen. Sie starten als Politiker, Geschäftsmann, Krimineller, Religionsführer oder General. Der Spieler vermehrt seine Macht, indem er Schlüsselfiguren als (einflussreiche) Freunde und damit neue Handlungsmöglichkeiten gewinnt. Wer z. B. einen Bischof überzeugt, kann sich dessen Fähigkeiten zunutze machen und Christen als Wähler mobilisieren.

» *Die Idee klingt atemberaubend, die Grafikengine ist beeindruckend. Aber ob das Spiel funktioniert?* «

Vertrieb: **Eidos Interactive**
Entwickler: **Elixir Studios**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **4. Quartal 2001**



Halo

24



Diese Außerirdischen sollen Sie in Halo reihenweise zerbröseln.

Seinem Action-Epos *Halo* verschaffte Bungie auf der E3 einen großen Auftritt. In einem stets proppenvollen Kino wurde mithilfe der detailgenauen 3D-Engine ein 20-minütiger Film gezeigt. Bei *Halo* treten Sie als Söldner im Guerillakrieg zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen Aliens an. Interessant dürfte auch der kooperative Mehrspielermodus werden. Jeder Mitspieler kann dort in verschiedene Rollen aufseiten der Menschen oder Aliens schlüpfen.

» Wir freuen uns auf das nicht-lineare Gameplay und auf die fantastische Landschaftsoptik. «

Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Bungie**
Erscheint: **4. Quartal 2000**
Video auf der Cover-CD

NHL 2001

23



Hinter Curtis Joseph entdecken Sie bessere Zuschauertexturen.

Wieder einmal steht Feintuning auf dem Programm der *NHL*-Programmierer. Einen Trikot- und Logoeditor wird's geben, die neuen Teams Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild wurden integriert. In einem weiteren Menü können Puckabprallverhalten und Check-Auswirkungen eingestellt werden. Endlich sollen auch die Verteidiger intelligenter agieren. Müssen Sie auch, denn zahlreiche Torschussvarianten versprach man uns.

» Am Messestand stürzte NHL 2001 bei den Versuchen drei Mal ab. Wir vertrauen dennoch auf EA Sports. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Genre: **Sportspiel**
Entwickler: **EA Sports**
Erscheint: **3. Quartal 2000**



Ultima Online 2

Electronic Arts hat den Namen des Online-Rollenspiels in *Ultima Worlds Online: Origin* (*UWO:O*) geändert. Das neue Spiel wird zwar ebenfalls im Land Britannia stattfinden, aber komplett auf eine 3D-Engine zurückgreifen und erinnert damit eher an *Everquest*.

Das erwartet Sie:
In *UWO:O* wird es drei Rassen und unzählige Charakterklassen geben. Magieschulen lehren immer genau eine Art von Zaubersprüchen. Ruhezonen werden entworfen, in denen Sie vor Spieler-Killern sicher sind. Zu Zweikämpfen kommt es nur außerhalb dieser Zonen. Bevor Sie das Zeitliche segnen, werden Sie ohnmächtig. Sollten Sie nicht gerettet werden, sterben Sie wirklich, was Erfahrungspunkte kostet. Sie tauchen am Ort des „Missgeschicks" wieder auf oder an einer Stelle, die zuvor festgelegt wurde. Außerhalb der Ruhezonen können Sie beraubt werden. Sie dürfen aber zwei „unstehlbare" Gegenstände bestimmen. Ein Tag in *UWO:O* dauert zwei Echtzeitstunden. Jeder Spieler wird sich ein 3D-Haus bauen können, etliche Berufe können wie gewohnt erlernt werden.

» Origin hat viel Erfahrung mit Online-Rollenspielen. Auch wenn manche Screenshots noch wenig detailliert wirken, erwartet Sie ein Hit. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **Origin**
Genre: **Online-Rollenspiel**
Erscheint: **1. Quartal 2000**

22



In der Iconleiste oben können Sie häufig benutzte Gegenstände und Zaubersprüche ablegen.



Colin McRae Rally 2.0

Mit 16 Autos bügeln Sie in acht Ländern über Stock und Stein. Zusätzlich zu den Etappenrennen (80 Teilstrecken) wurde ein Arcade-Modus eingebaut, der Rennen mit bis zu fünf Computergegnern gleichzeitig erlaubt.

» Ein heißer Kandidat für die beste Rallye-Sim. «

Vertrieb: **Codemasters**
Entwickler: **Codemasters**
Genre: **Rennspiel**
Erscheint: **September 2000**

21



Im neuen Arcade-Modus messen sich sechs Autos gleichzeitig.

Star Trek: Voyager Elite Force

20



Nicht nur die Borg, sondern auch ekliges Viehzeug blasen Sie weg.

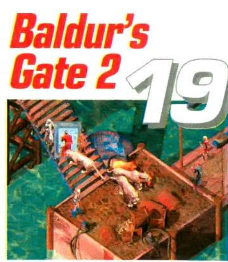
Als Mitglied der Elite Force müssen Sie in diesem Ego-Shooter die U.S.S. Voyager vor feindlichen Übergriffen bewahren. Die Borg machen Ihnen ebenso das Leben schwer wie eine bis dato völlig unbekannte Alienrasse. Raven Software nutzt für die Grafikroutinen die *Q3*-Engine, die aber noch kräftig aufpoliert wurde. So darf jetzt auch in runden Räumlichkeiten geballert werden, natürlich auch bei Mehrspieler-Duellen.

» Schluss mit lustig: Auch Trekkies greifen nun zur Wumme. Was soll mit dieser Lizenz schon schief gehen? «

Vertrieb: **Activision**
Entwickler: **Raven Software**
Genre: **Ego-Shooter**
Erscheint: **August 2000**

Baldur's Gate 2

19



Bei so vielen Gegner hilft oft nur die Flucht ins Dimensionstor.

Mit einem Einzelcharakter folgen Sie der Story, bis zu 15 Nichtspielercharaktere lassen sich für eine sechsköpfige Partie finden. 20 neue Charakterklassen und etwa 130 Zaubersprüche warten.

» Eine Bank! Die Zaubereffekte brennen wahre Feuerwerke ab. «

Vertrieb: **Virgin Interactive**
Entwickler: **Black Isle Studios**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **September 2000**

Escape from Monkey Island

18

In *Escape from Monkey Island* hat es Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood geschafft, seine Jugendliebe Elaine Marley zu ehelichen. Diese ist inzwischen zur Gouverneurin aufgestiegen. Doch Elaine wird in den Flitterwochen für tot erklärt und der unliebsame Verwandte Charles L. Charles hat sich das Amt unter den Nagel gerissen. Mrs. Threepwood will eine Kampagne für ihre Wiederwahl starten und Guybrush wird immer tiefer in eine Intrige hineingezogen, in der das gesamte Inselreich unterzugehen droht. Bewaffnet mit seinem Verstand und einer gehörigen Portion Humor, stemmt er sich gegen das drohende Unheil.

Le Chuck hat Probleme mit der Bartpflege und Elaine lehrt Guybrush, dass die Ehe kein Zuckerschlecken ist.

Recycling ist in!

Wichtige Designer haben zwar LucasArts verlassen, darunter auch *Monkey*-Erfinder Ron Gilbert und *Vollgas*-Schöpfer Tim Schaefer, einige Koryphäen hat das Unternehmen aber noch an Bord. *Escape from Monkey Island* entsteht unter der Federführung von Michael J. Stemmle, der bereits am Abenteuer *Sam & Max* mitgearbeitet hat. In seinem vierten Abenteuer wird Guybrush seinen ersten 3D-Auftritt haben. Figuren und Gegenstände werden modelliert, die Hintergründe bleiben aber zweidimensional. Eine Iconleiste wird es nicht geben, das Inventory wird per Tastendruck aufgerufen und funktioniert wie bei *Tomb Raider*. Die Animationen der Figuren konnten auf der Messe überzeugen und auch ihren Humor haben Guybrush & Co. nicht eingebüßt. Viele bekannte Charaktere aus den ersten drei Teilen tauchen wieder auf.



In der wohlbekannten Scumm-Bar organisiert sich Guybrush ein paar Tipps von einem dunklen Gesellen.

» Guybrush sieht in 3D besser und ‚ursprünglicher' aus als in seinem letzten 2D-Abenteuer. «

Vertrieb: **THQ**
Entwickler: **LucasArts**
Genre: **Adventure**
Erscheint: **November 2000**

Video auf der Cover-CD



Aqua

17



Kampf mit einem Riesenkraken: Die Bewegungen der Arme werden in Echtzeit berechnet und wirken deshalb sehr realistisch.

Die lange erwartete Fortsetzung des Actionspiels *Schleichfahrt* machte bei der E3 technisch einen hervorragenden Eindruck. Fans des Vorgängers, der in Deutschland über 100.000 Mal verkauft wurde, dürfen erneut in die Rolle von Emerald „Dead Eye" Flint schlüpfen und in einer 8.000 mal 8.000 Kilometer großen Unterwasserwelt ballern, handeln und das eigene U-Boot zu einer schwimmenden Festung ausbauen. Die „Alten", eine uralte Rasse riesiger Wesen, bedrohen das atlantische Bündnis. Bei Kämpfen bekommen Sie es deshalb nicht nur mit anderen Schiffen zu tun, sondern auch mit gewaltigen Monstern. Die Story soll eine gewichtigere Rolle spielen: So wird es diesmal Zwischensequenzen und komplett vertonte Dialoge geben.

» Optisch sehr eindrucksvoll! Wir sind sicher, dass die Macher auch das Gameplay gebacken kriegen. «





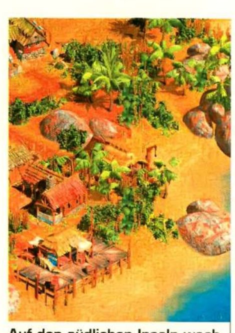
Vertrieb: **Fishtank Interactive**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Massive Development**
Erscheint: **November 2000**
Video auf der Cover-CD

Anno 1503

16



Die Zwischensequenzen sind wie immer sehenswert. Hier entsteht gerade ein Schloss.



Auf den südlichen Inseln wachsen Palmen statt Bäume.



Diese Siedlung befindet sich auf dem Sprung in die zweite Ausbaustufe. Einige Bürgerhäuser sind bereits entstanden, zu erkennen an den Schindeldächern.

Neben den ersten Screenshots, die Sie auf dieser Seite bewundern dürfen, gab Sunflowers ein paar zusätzliche Informationen zu *Anno 1503* preis, dem Nachfolger des erfolgreichsten deutschen Strategiespiels. Das 3D-Terrain soll rund zehnmal größer sein als beim Vorgänger. Zahlreiche neue Rohstoffe ermöglichen zusätzliche Produktionsketten, die auch von Klimazonen beeinflusst werden. Höhenstufen beeinträchtigen zum Beispiel die Liefergeschwindigkeiten der Handkarren, außerdem wird der Handel mit den Eingeborenen ausgebaut. Gleich neun Stämme sind hier geplant, darunter Eskimos, Azteken, Afrikaner und Indianer. Sunflowers verspricht zudem weitere Schiffstypen und ein komplett neues, wesentlich differenzierteres Kampfsystem. Die neue Grafikengine unterstützt übrigens 3D-Karten, so dass Sie sich auf Nebel, Transparenz- und Lichteffekte freuen dürfen.

» Feintuning verbessert das bewährte Spielkonzept. Die ersten optischen Eindrücke können voll überzeugen. «



Vertrieb: **Infogrames**
Genre: **Aufbaustrategie**
Entwickler: **Sunflowers**
Erscheint: **1. Quartal 2001**
Video auf der Cover-CD

EVIL IS COMING BACK

In Stores Summer 2000



www.blizzard.de



Age of Kings: The Conquerors 15



Winterlandschaften bringen Abwechslung ins Spiel. Hier belagern Wikinger eine Burg.

Unverwechselbares Design: die neuen Gebäude und Einheiten der südamerikanischen Zivilisationen.

Das Zeitalter des Imperialismus war auch das der großen Eroberungen: Das Abendland entdeckte den Fernen Osten und Amerika für sich. Was lag näher, als diese Epoche zum Thema eines Add-Ons mit neuen Zivilisationen, Einheiten und Kampagnen zu *Age of Kings* zu machen? Attila der Hunne, El Cid, Montezuma und Eric der Rote bekommen jeweils Kampagnen bzw. Missionen gewidmet und die fünf neuen Zivilisationen (Hunnen, Spanier, Mayas, Azteken, Koreaner) werden völlig andere Strategien ermöglichen. Zwei Zivilisationen weisen ausgeprägt defensive Fähigkeiten auf und die südamerikanischen Zivilisationen haben keine Pferde (und keinen Stall), aber schnellere Fußtruppen. Es kommen nicht nur neue Einheiten hinzu, auch die bereits bekannten werden durch neue Möglichkeiten aufgewertet. Wie schon im *Age of Empires*-Add-On *Der Aufstieg Roms* wird auch *The Conquerors* viele Detailverbesserungen enthalten.

» Keine halben Sachen bei den Ensemble Studios: The Conquerors überzeugt durch eine Fülle neuer Features. «

Vertrieb: **Microsoft**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Entwickler: **Ensemble Studios**
Erscheint: **September 2000**

Empire Earth 14

Die Ähnlichkeit zu Age of Empires beschränkt sich bei Havas' Empire Earth nicht nur auf den optischen Eindruck.

Rick Goodman, vormals maßgeblich an der Entwicklung von *Age of Empires* beteiligt, legt nun seine ureigene Version eines an den historischen Fakten der Menschheitsgeschichte orientierten Echtzeitstrategiespiels vor. *Empire Earth* umfasst einen Zeitraum von 500.000 Jahren und führt Sie von den Höhlenmenschen bis hin zu den Mechs der Zukunft. Sie bauen Armeen auf, führen Land-, See- und Luftschlachten und können auf historische Persönlichkeiten wie Napoleon oder Patton zurückgreifen. Nur kriegerisches Vorgehen allein wird in den seltensten Fällen zum Ziel führen; wie in *Age of Empires* spielen auch die diplomatische und die ökonomische Komponente eine wichtige Rolle im Gameplay.

» Empire Earth spannt den historischen Bogen weiter als Age of Empires, aber spielt es sich auch so gut? Zumindest sieht es schon im frühen Stadium fantastisch aus. «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Stainless Steel**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **1. Quartal 2001**



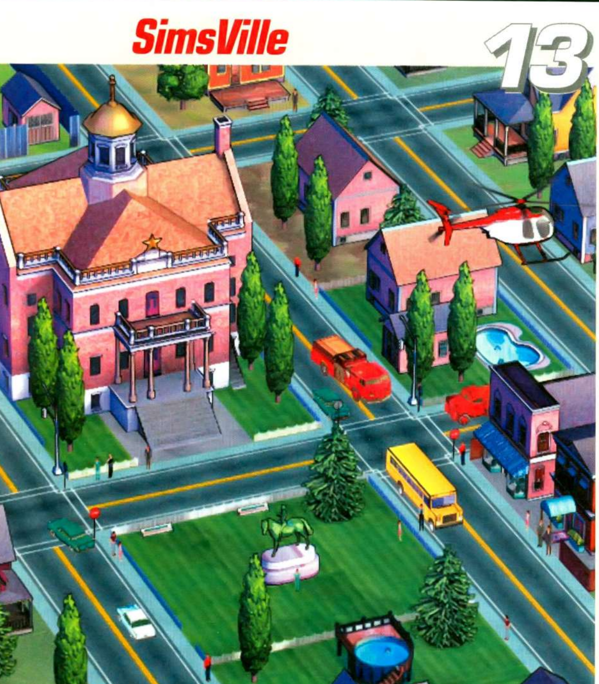


Auch futuristischen Mechs begegnen Sie in den Schlachten.


KEINE RAUMSCHIFFE
KEINE PANZER
KEINE RITTER
NUR DER NACKTE ÜBERLEBENSKAMPF
IMPERIUM DER AMEISEN
www.imperium-der-ameisen.de
2000 Micro ds. Alle Rechte vorbehalten. Distributed by HAVAS Interactive.

SimsVille

13



SimsVille: Kreieren Sie eine Stadt in witziger Zeichentrickgrafik.



Sims-Add-On: Gehört dieses Gebäude etwa Herrn Frankenstein?

Wenn es mit dem Nachbarn mal nicht klappt, greifen Sie zu *SimsVille*: Im neuesten Projekt von Maxis, das wie eine Mischung aus *Die Sims* und *SimCity* wirkt, fungieren Sie gleichzeitig als Familienplaner und Bürgermeister einer Kleinstadt. Sie können diverse Wohnhäuser und Geschäfte konstruieren, müssen diese Immobilien richtig platzieren und sich damit um das Wohlbefinden der einzelnen Bewohner kümmern. Notiz am Rande: Im offiziellen Add-On *The Sims: Livin' Large*, das im Herbst 2000 erscheinen soll, versüßen Sie den Sims mit neuen Berufen, anderer Baugestaltung (Burgen, 60er-Jahre-Stil etc.) und Dekorationen das Leben.

» Ein herausforderndes Spielprinzip, das nicht nur Fans der Sim-Reihe vor den Bildschirm locken könnte. «

Vertrieb: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis**
Genre: **Simulation** Erscheint: **2. Quartal 2001**

Video auf der Cover-CD

Crimson Skies

Falls Sie schon immer den Wunsch hatten, als Luftpirat den Himmel unsicher zu machen, gibt Ihnen *Crimson Skies* demnächst die Chance dazu: In einer Mischung aus Action-Adventure und Flugsimulation haben Sie die Aufgabe, mehr als 24 Missionen mit einer Vielzahl von historischen Flugzeugtypen zu bestehen. Per Mehrspielermodus ist es Ihnen auch möglich, sich an anderen zu messen (vgl. PCA 12/99 und 4/2000).

» Hat es ein Entwickler endlich kapiert? Hier bekommen Sie eine Flugsimulation mit Hintergrundstory. «



Nur fliegen ist schöner: Luftpirat im wagemutigen Tiefflug.

Vertrieb: **Microsoft**
Genre: **Flugsimulation**
Entwickler: **Zipper Interaktive**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Loose Cannon



Ash besteigt einen Wagen, der mit zwei MGs ausgerüstet ist.

Als Kopfgeldjäger Ash verdienen Sie Ihr Geld damit, allerlei Gauner zu schnappen. Sie verfolgen diese wahlweise in einem von 15 Fahrzeugen oder zu Fuß in Ego-Shooter-Manier. Die rund 20 Missionen führen den Spieler in sechs US-Metropolen wie San Francisco, L.A. und New York. Er muss Geiseln retten, Geldtransporte schützen, in Gangster-Hauptquartiere schleichen und sie zerstören sowie Verfolgungsjagden überstehen.

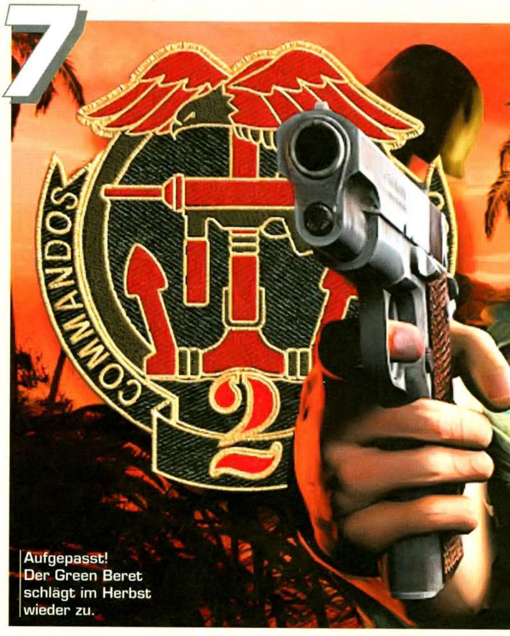
» Ist wegen der Kombination aus Ego-Shooter und Rennspiel interessant und sieht auch noch 1a aus. «

Vertrieb: **Microsoft**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **Digital Anvil**
Erscheint: **1. Quartal 2001**

Video auf der Cover-CD



Commandos 2



Aufgepasst! Der Green Beret schlägt im Herbst wieder zu.

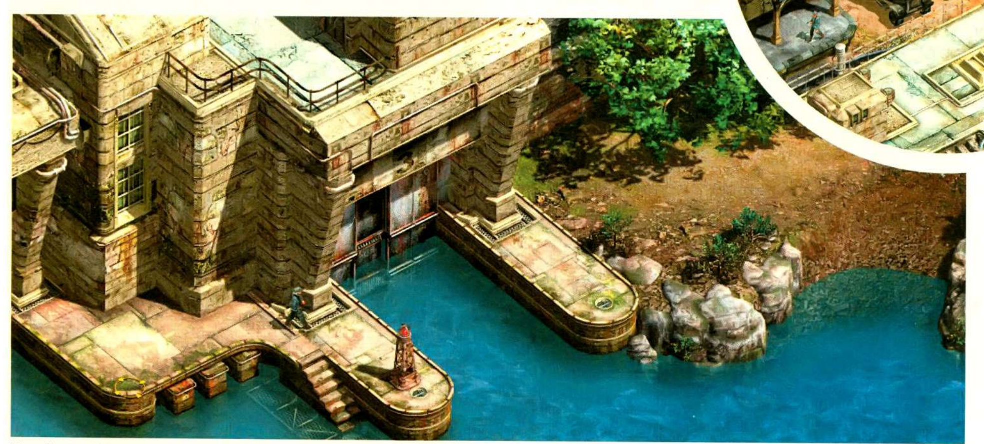
Sequels sind groß in Mode. Meist werden ein paar neue Levels geboten, die gleiche Technik wird noch einmal aufgewärmt und das „brandneue" Programm in wenigen Monaten herunterprogrammiert. Nicht so bei *Commandos 2*. An den Eidos-Monitoren des Messestandes drückten sich selbst die Designer-Koryphäen der Konkurrenz erstaunt die Nasen platt.

„Du kannst mit einem Sequel schnelle Kohle einstreichen oder deine Fans mit etwas wirklich Neuem überraschen, das dauert aber dann etwas länger. Letzteres ist unsere Philosophie", erläutert Javier Perez, Chef des in Madrid beheimateten Entwicklers Pyro Studios. Weltumstoßend neu wird *Commandos 2* natürlich nicht werden, dafür erwartet Sie aber ein echter Augenschmaus und einige wirklich nette Ideen, die das bewährte Spielkonzept – alliierte Elitesoldaten erledigen in Echtzeit Spezialaufträge im Zweiten Weltkrieg – vorantreiben. Die Pyro Studios haben ihr „dreckiges Dutzend" aus dem ersten Teil aufgestockt. Mit dem Dieb und einem feschen Fräulein ergeben sich nun mehr taktische Möglichkeiten. Der Dieb wird hauptsächlich für schwierige Infiltrationen eingesetzt, kann Schlösser knacken und sich natürlich fast lautlos bewegen. Die Dame soll den deutschen und japanischen Wachoffizieren den Kopf verdrehen, damit ihre Kollegen unbemerkt agieren können.

Alliierte Alleskönner

Commandos 2 führt Sie in zwölf Missionen nach Mitteleuropa, in die nordeuropäischen Eisregionen und erstmals nach Südostasien in den Machtbereich der japanischen Pazifikstreitkräfte. Gefangene Kollegen müssen etwa aus dem Internierungslager Codlitz befreit werden und sogar die berühmte Brücke am Kwai werden Sie zu sehen bekommen. Die Fähigkeiten aller Söldner wurden kräftig aufgestockt, das Spiel wird damit realistischer. So können alle Soldaten nun zum Beispiel schwimmen, klettern und hangeln. Lediglich Tauchaufträge werden nach wie vor vom Spezialisten erledigt. Die Bewegungsanimationen trieben uns am Messestand die Freudentränen in die Augen. Besonders die Übergänge zwischen den Animationsphasen sind nun viel flüssiger. Die vorgerenderten Levels wurden wesentlich detaillierter texturiert und wirken dreidimensional. Dass sie dies auch tatsächlich sind, beweisen die Pyro Studios mit der vierfach drehbaren Kamera. Sinnvollen Gebrauch können Sie davon besonders in den Gebäuden machen. Viele können jetzt betreten werden, dadurch geriet das Gameplay realistischer. Nicht alle Wachsoldaten alarmieren sofort nach Ihrer Entdeckung das gesamte Lager, ein Umstand, der beim Vorgänger für pausenlose Neustarts sorgte. Nun kommt es auch schon ein-




Um diesen U-Boot-Hafen der Deutschen zu infiltrieren, müssen Sie sich durch die Gebäude vorankämpfen.



Zwei Wachsoldaten (Bildmitte) wurden aufgeschreckt und rennen los, um nach dem Rechten zu schauen. Beachten Sie auch die millimeterkleinen Texturen am Umspannwerk im Bildhintergrund.

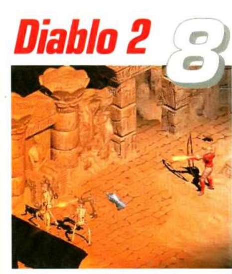
mal zu Schießereien, bei denen Sie aber nur mit ausreichender taktischer Vorplanung eine Chance haben. Insgesamt wurde der Schwierigkeitsgrad zumindest auf der leichtesten Stufe ein wenig reduziert. Im November sollen alleLevels stehen und das Feintuning abgeschlossen sein. Wir können's kaum erwarten.

» Pyro ergänzte das Spielkonzept sinnvoll. Durch die vielen neuen Fähigkeiten der Soldaten und die tolle Grafik hat man fast den Eindruck, einem spannenden Film zuzuschauen. Realistischer geht's kaum. «

Vertrieb: **Eidos**
Entwickler: **Pyro Studios**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **Oktober 2000**



Diablo 2 8



Die Amazone bekämpft hier zwei Skelettkrieger mit Feuerpfeilen.

Blizzard ließ die Katze aus dem Sack. *Diablo 2* soll, wenn nicht alle Stricke reißen, bereits im Juli komplett in Deutsch erscheinen. Tatsächlich waren am Havas-Stand die Akte 2 bis 4 zu bewundern. *Diablo 2* (mehr dazu in PC Action 5/2000) wird aber vermutlich doch nur Auflösungen bis zu 640x480 Bildpunkte unterstützen.

» Wir hoffen auf eine höhere Auflösung, doch auch ohne wird's ein Freuden-Schlachfest. «

Vertrieb: **Havas Interactive**
Entwickler: **Blizzard**
Genre: **Rollenspiel**
Erscheint: **Juli 2000**

Unreal 2 10

Infogrames zeigte lediglich eine erste Technikstudie von *Unreal 2* hinter verschlossenen Türen. Die sah aber schon dermaßen gut aus, dass wir den Nachfolger eines der erfolgreichsten Ego-Shooter, der bei der Neuauflage wohl etwas knobelastiger werden soll, in die Top Ten hievten. Besonders die detaillierten Charaktere hatten es uns angetan. Epic entwickelt die Grafikengine natürlich erneut in Eigenregie. Sie wird auf den aufgebohrten Programmroutinen von *Unreal Tournament* beruhen. Bilder wurden bis zum Redaktionsschluss leider nicht freigegeben.

» Unreal war genial, Unreal Tournament war genial, Unreal 2 dürfte zumindest sehr gut werden, oder? «

Vertrieb: **Infogrames**
Entwickler: **Epic Games**
Genre: **Ego-Shooter**
Erscheint: **3. Quartal 2001**

Deus Ex 9



Haben Sie vielleicht einen Schimmer, wie man trockenen Fußes durch die Halle auf die andere Seite kommt?

Lange dauert es zum Glück nicht mehr, bis Sie das Action-Adventure von Star-Designer Warren Spector in Ihre CD-Laufwerke schieben können. Das Spiel ist praktisch fertig, die letzten Lokalisierungsarbeiten will Eidos Deutschland bis zum Juli abgeschlossen haben. Bei *Deus Ex* sollen Sie einmal mehr die Welt retten und müssen eine Verschwörung aufdecken. Die Action erleben Sie in der Ich-Perspektive, wie bei *System Shock* peppen Sie Ihren Charakter rollenspielartig auf. Die atmosphärisch-düstere Grafik basiert auf der *Unreal*-Engine.

» Wir haben die Betaversion bereits gespielt und sind begeistert. Freuen Sie sich auf einen packenden Genre-Mix. «

Vertrieb: **Eidos**
Genre: **Action-Adventure**
Entwickler: **ION Storm**
Erscheint: **Juli 2000**



Grand Prix 3

6



Wie im Fernsehen: Grand Prix 3 bietet viele Kamerawinkel.

In der vergangenen Ausgabe fragten wir uns noch, ob *Grand Prix 3* tatsächlich der erhoffte Überflieger wird – nach der E3 sind wir guten Mutes: Erstmals gab es den einsetzenden Regen zu sehen und dieser Effekt treibt einem vor Freude das Wasser in die Augen. Abgesehen von der erstklassigen Optik bietet das Spiel ein realistisches Fahrgefühl – und natürlich alle weiteren Features des genialen Vorgängers.

» Unser Tipp: Trotz der betagten 98er-Lizenz wird Grand Prix 3 vermutlich DAS Rennspiel des Jahres. «

Vertrieb: **Hasbro Interactive**
Genre: **Rennsimulation**
Entwickler: **MicroProse**
Erscheint: **Juli 2000**

Max Payne

4



Max Payne erinnert unweigerlich an den Film Die Matrix.

„Die neuen Screenshots sind entweder getürkt oder ihrer Zeit voraus", schrieben wir in PCA 6/2000. Seit der E3 wissen wir, dass Letzteres der Fall ist. Als ehemaliger New Yorker Cop, dessen Familie getötet wurde, sinnen Sie auf Rache. Der Spieler kämpft sich in der Verfolgerperspektive filmreif durch düstere Straßenschluchten. Bei Schusswechseln wird in Matrix-Manier eine Zeitlupenkamera aktiviert. Wow!

» Max Payne bietet nahezu fotorealistische Charaktere. Vom Gameplay gab es noch wenig zu sehen. «

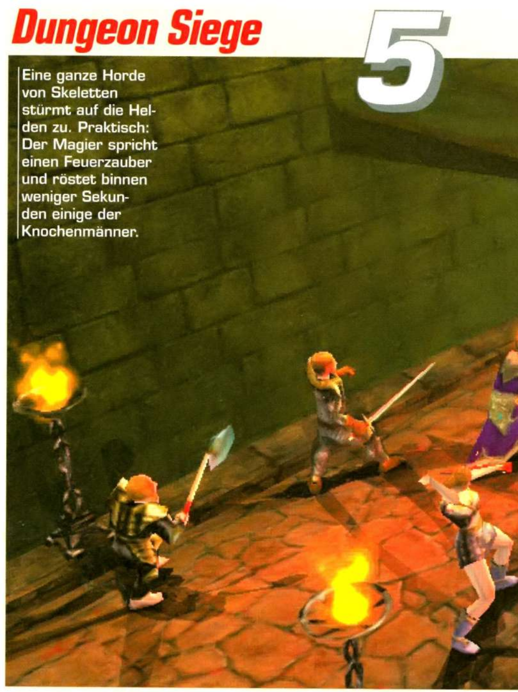
Vertrieb: **Take 2**
Genre: **Actionspiel**
Entwickler: **Remedy Entertainment**
Erscheint: **„Wenn es fertig ist."**



Video auf der Cover-CD

Dungeon Siege

5



Eine ganze Horde von Skeletten stürmt auf die Helden zu. Praktisch: Der Magier spricht einen Feuerzauber und röstet binnen weniger Sekunden einige der Knochenmänner.

Sie lieben das einfache Metzgerprinzip von *Diablo*, schätzen eine riesige Welt à la *Ultima IX* und wissen, wie komfortabel sich ein gutes Echtzeitstrategiespiel steuern lässt? Schreiben Sie sich die Worte *Dungeon Siege* in Ihr Notizbuch! Das Rollenspiel von *Total Annihilation*-Vater Chris Taylor will nicht auf verzwickte Rätsel setzen, sondern auf unkomplizierte Kurzweil: Monster schlachten, eine Traumwelt erkunden, Reichtümer anhäufen und Charaktere hochpäppeln steht auf der Tagesordnung. Der Spieler startet zunächst mit einem Recken und kann im Lauf des Spiels bis zu neun Begleiter unterschiedlichster Berufe (Krieger, Magier, etc.) rekrutieren. Ihr Auftrag ist klassisch: Dem Bösen zeigen, dass es in dem Fantasy-Reich erwünscht ist wie ein Besuch der ungeliebten Schwiegermutter. Die Hintergrundgeschichte entfaltet sich erst später.

Idyllische Landschaften

Auf den Spieler warten schweißtreibende Wüsten, verregnete Wälder, verschneite Gebirge und düstere Höhlensysteme. Die Landschaft mit ihren Schwindel erregend tiefen Schluchten, fröhlich plätschernden Wasserfällen, eifrig klappernden Mühlrädern und anderen netten Details ist nicht nur komplett in 3D – angeblich werde es während des Spiels auch keine Ladezeiten geben. Wer möchte, kann die voreingestellte Kameraperspektive (Sicht von schräg oben) stufenlos verändern. Die Steuerung funktioniert wie bei Echtzeitstrategiespielen. Sie können sogar Wegpunkte setzen oder für die Gruppe eine Marschformation festlegen.

Riesige Drachen

Kämpfe werden immer herausfordernder. Ärgern Sie sich anfangs mit ein paar popeligen Goblins herum, warten später

Oben: Im Gebirge bekommen Sie es mit Yetis zu tun. Ein Lastesel trägt für die Helden einiges an Ausrüstung. Rechts: Gleich zu Beginn attackieren Goblins den Spieler.

Spinnen, die zehnmal größer sind als ein Mensch. Besonders Eindrucksvolles während der Präsentation war in einer gewaltigen Höhle zu erblicken. Inmitten eines hallenartigen Raums schien ein großer Fels zu liegen. Als die Helden vorbeiliefen, bewegte sich der Block. Plötzlich richtete sich das Ding auf: Es war ein Drache, so groß wie der ganze Bildschirm! Nebenbei erwähnt: Er verarbeitete Taylors Gruppe ruckzuck zu einer Grillspezialität.

Feine Ideen

Für Staunen sorgten zudem Design-Ideen, die simpel und gleichzeitig genial waren. In diesen Momenten fragte man sich nur: Warum ist da niemand früher draufgekommen? Auf dem Boden verstreute Gegenstände müssen nicht mühsam einzeln aufgeklaubt werden. Der Spieler zieht mit der Maus einen Rahmen herum – fertig. Waffen, Tränke und anderer Schnickschnack können zwischen Charakteren bequem hin und her geschoben werden, weil per Knopfdruck ein Menü mit allen Inventaren aufpoppt. Selbst für überzählige oder zu schwere Ausrüstung gibt es eine prima Lösung: Ein gemieteter Esel schleppt das Zeug.

» Sieht prima aus und die Steuerung scheint konkurrenzlos intuitiv: Brutale Konkurrenz für Diablo 2 «

Vertrieb: **Microsoft**	Entwickler: **Gas Powered G.**
Genre: **Rollenspiel**	Erscheint: **1. Quartal 2001**

Video auf der Cover-CD

Heavy Metal: F.A.K.K.²



Julie kann zwei Waffen benutzen. Damit ist es z. B. möglich, nahe stehende Gegner und Feinde in der Distanz gleichzeitig zu beharken.

Fakten

- Fortsetzung zum gleichnamigen Zeichentrickfilm
- Quake-3-Grafik-engine
- Drei Episoden ...
- ... mit je zwölf bis 14 Levels
- Rund 20 Waffen
- Etwa 40 Monstertypen
- Fünf Kostüme

Wer Julie in Aktion sieht, dem fallen zwei herausragende Merkmale auf. Nicht, was Sie jetzt denken! Gemeint ist die beeindruckende Comic-Grafik und die Tatsache, dass die Heldin zwei Waffen gleichzeitig nutzen kann.



Auf einen Blick: Links sind Lebensenergie (rot) und Jungbrunnen-Wasser (blau), rechts die gewählte Waffe sichtbar.

Julie lebt auf einem paradiesischen Planeten, dessen Hauptstadt konsequenterweise Eden heißt. Dort herrscht so viel Friede und Freude, dass eigentlich kein Bedarf für ein Actionspiel bestünde, und so viel Eierkuchen, dass sogar der Erfinder des Schlaraffenlandes vor Neid erblassen würde. Selbst die Heldin wirkt zunächst so liebreizend wie sie aussieht. *F.A.K.K.2* wäre also nach einer Stunde zu Ende, nachdem der Spieler einen kleinen Rundgang durch das prächtige Eden gemacht und sich nett mit den Bewohnern unterhalten hat. Glücklicherweise kommt alles anders. Hersteller Ritual Entertainment wählte bewusst einen Einstieg mit hübschen Bildern im Heile-Welt-Stil: „Der Spieler soll eine Beziehung zu den Leuten aufbauen, die er später retten muss", erklärt Design-Chef Robert Atkins.

Liebreizend gereizt

Bald meldet sich eine Bedrohung aus dem All. Ein Gemeinschaftswesen namens GITH,



Ab und zu warten ein paar Kletterrätsel. Hier hangelt sich Julie über eine Häuserschlucht. Die Monster gucken in die Röhre.

das den Star-Trek-Borg nicht unähnlich ist, landet auf dem Planeten und sendet seine Schergen aus, so genannte Seelensauger. Ab diesem Moment sieht Julie selbstverständlich immer noch liebreizend aus, verhält sich aber gereizt. Der Spieler begleitet sie in der Verfolgerperspektive durch neblige Sümpfe, Schwindel erregende Berge, düstere Höhlen und eine mystische Tempelanlage. Erstmals konnten wir Bilder aus der dritten Episode sehen, bei der die Kampfbrumme unter anderem eine mehrere 100 Meter lange, pulsierende Spirale hoch laufen muss, die wie eine Zunge aussieht. Weil Julie Hackepetra und Schützenliesl in Personalunion ist, nutzt sie Schwerter, Äxte, Maschinenpistolen, Schleudern und Strahlenwaffen, um Ihre Gegner davon zu überzeugen, dass sie unerwünscht sind. Besonders gut gefallen haben uns das Kettensägen-Schwert und die organische Seelenkanone. Abgefahren: Die Seelenkanone bekommt unsere Metzermeisterin, indem sie einer Kreatur den Arm ab- und diesen aufnimmt. Sie läuft dann mit dem zuckenden Glied durch die Gegend und saugt Monsterseelen ein. Nett ist auch die Mega-Strahlenwumme, die so schwer ist, dass die Amazone kaum laufen kann und beim Abfeuern stehen bleiben muss.



Neu gefundene Ausrüstung bekommen Sie auch an der Spielfigur zu sehen.



Waffenmeister Angus gibt Julie während eines Gesprächs in der Stadt Eden Tipps.

Ewige Jugend

Die Kriegerin kann bis zu zwei Waffen gleichzeitig nutzen oder zu einem Schwert einen Schild tragen. Die Hände werden unabhängig voneinander durch zwei Maustasten gesteuert. Ähnlich wie bei einem Prügelspiel sind Combos möglich – durch bestimmte Tasten-Kombinationen werden Spezialangriffe ausgelöst. Rätsel sollen nach neuesten Infos eine untergeordnete Rolle spielen. Arcade-Spaß steht im Vordergrund. Zocker mit Erkundungsdrang werden trotzdem belohnt. Häufig finden sich in versteckten Passagen Reagenzgläser, gefüllt mit Wasser aus einem Jungbrunnen: Damit eröffnen sich Spezialfähigkeiten. Julie kann z. B. schneller rennen oder wirkungsvoller zuschlagen.

Was ist F.A.K.K.²?

Wie lässt sich *Heavy Metal: F.A.K.K.²* am besten umschreiben? Level-Designer Berenger „Zor" Fish trifft es mit einer mathematischen Formel auf den Punkt:

Heavy Metal: F.A.K.K.² =
Tomb Raider + Hintergrundgeschichte + grandiose 3D-Engine + Rock'n'Roll - Tomb Raider

» F.A.K.K.² sah bereits vor einem Jahr gut aus – jetzt avancierte es zu einem der grafisch besten Ballerspiele der E3! «

Vertrieb: **Take 2**
Entwickler: **Ritual Entert.**
Genre: **Actionspiel**
Erscheint: **September 2000**



Gewinnspiel

Julie fürs Wohnzimmer

Sie suchen einen extravaganten Einrichtungsgegenstand für Ihre Wohnung? Beteiligen Sie sich an unserem Gewinnspiel! PC Action verlost eine auf 5.000 Stück limitierte, ca. 40 Zentimeter hohe und acht Kilogramm schwere *Heavy Metal*-Skulpur im Wert von rund 600 Mark.



Die Preisfrage:
„Wer vertreibt F.A.K.K.² in Deutschland?"

Rufen Sie an unter **0190/595858*** und geben Sie Ihre Lösung einfach und bequem per Telefon ab. Oder schreiben Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

COMPUTEC MEDIA AG, Red. PC Action, Kennwort „Julie", Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 19. Juli.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter von Ritual Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Gewinn kann nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

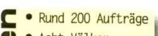
*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute.



Black & White 2

Was reizt uns an Computerspielen? Wir wollen nicht der übliche Hanswurst sein. Das sind wir im wirklichen Leben sowieso. Nein, wir wollen mächtig sein. Bei Black & White sind Sie mächtig. Mächtig mächtig. Allmächtig. Sie sind Gott.

Die fröhlichen Farben dieses Schildkröten-Titans zeigen, dass sein Herrchen ein gutmütiger Gott ist.



Fakten

- Rund 200 Aufträge
- Acht Völker
- 15 Titanen
- Tag-/Nacht-/ Wetterwechsel
- Rund 100 Zaubersprüche
- Maus-Gestenerkennung
- Integrierter Psychotest
- Umfangreicher Mehrspielermodus

Dieser gut gelaunte Affe spreizt die Finger zum Victory-Zeichen: Kein Wunder, Black & White sieht mehr als viel versprechend aus.

Black & White versetzt den Spieler in eine Fantasie-Welt, auf der acht Völker leben: Ägypter, Indianer, Azteken, Griechen, Japaner, Kelten, Tibeter und Wikinger. Ihre Aufgabe ist es, die Herrschaft über alle Einwohner zu erlangen. Anfangs glaubt nur ein Volk an Sie. Die übrigen Götter haben natürlich etwas gegen Ihr Expansionsstreben. Es existiert kein Menü zum Anklicken – alles, was Sie für die Steuerung brauchen, ist Ihre Hand Gottes. Um sich fortzubewegen, greifen Sie in den Erdboden und ziehen sich über Hügel und Täler. Auch Zoomen und Drehen ist jederzeit möglich. Weil ein Gott dummerweise nur so viel wert ist wie seine Anhänger und Sie diese nicht direkt steuern können, müssen Sie die Menschen beeindrucken. Ein Griff in die Wunder-Trickkiste ist gefragt: Bei Dürre könnten Sie es z. B. regnen lassen. Wenn das Volk zur Zitadelle pilgert, um den Herrn zu preisen, steigt Ihre Zauberenergie.

Magische Momente

Wollen Sie einen Zauber sprechen, wählen Sie zunächst die Kategorie aus. Anschließend kommt die Maus-Gestenerkennung zum Einsatz. Je nachdem, wie Sie das Eingabegerät bewegen, entsteht ein anderer Effekt. Wer z. B. einen Defensivzauber wählt und anschließend einen Kreis um ein Dorf zieht, errichtet eine Schutzkuppel. Kult-Designer Peter Molyneux zeigte bei der E3 auch einen besonders schwierigen Spruch, wobei er ein Pentagramm zeichnete. Es gelang erst beim dritten Versuch. Dann aber rollte ein zerstörerischer Feuerball über das Land. Sollte Ihnen ein interessantes Tier



Maus-Gestenerkennung: Ziehen Sie einen senkrechten Strich, entsteht z. B. ein Blitz.

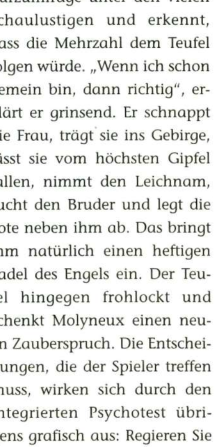
Das schlechte und das gute Gewissen stellen den Spieler immer wieder vor die Wahl, wie er eine Mission lösen soll.

Titanen lernen durch Lob, Bestrafung oder Nachahmung. Sind sie nicht willig, legt Gott wie hier einfach die Leine an.

(Tiger, Kuh, Käfer etc.) über den Weg laufen, dürfen Sie es sich schnappen, zu Ihrem lebenden Vertreter auf Erden machen und ähnlich wie ein Pokémon trainieren. Die Kreatur wächst im Lauf der Zeit zu einem Titanen heran, der Ihr Volk beschützen oder ein anderes angreifen kann. Titanen lernen wie Kinder: Tun sie etwas, was Ihnen gefällt, können Sie sie streicheln. Dinge, die Sie nicht gutheißen, bestrafen Sie mit ein paar gezielten Hieben. Ihr Tier soll einen Zauberspruch lernen? Führen Sie ihm vor, wie's geht!

Gewissensfrage

Black & White läuft nicht nach Missionen ab, sondern ist ereignisbasiert. Bei einer Zwischensequenz erfährt der Spieler, dass eine Frau nach ihrem Bruder sucht. Sie fleht Gott an, ihr zu helfen. Treten solche Ereignisse auf, kommen zwei Figuren ins Spiel, die Ihr Gewissen symbolisieren. Der Engel sagt würdevoll: „Sei großherzig. Suche den Bruder und bringe ihn zurück." Der Böse frotzelt: „Du bist Gott und kannst dich nicht mit so einem Kleinkram abgeben. Murks die Frau



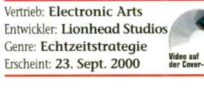
ab." Molyneux macht eine Kurzumfrage unter den vielen Schaulustigen und erkennt, dass die Mehrzahl dem Teufel folgen würde. „Wenn ich schon gemein bin, dann richtig", erklärt er grinsend. Er schnappt die Frau, trägt sie ins Gebirge, lässt sie vom höchsten Gipfel fallen, nimmt den Leichnam, sucht den Bruder und legt die Tote neben ihm ab. Das bringt ihm natürlich einen heftigen Tadel des Engels ein. Der Teufel hingegen frohlockt und schenkt Molyneux einen neuen Zauberspruch. Die Entscheidungen, die der Spieler treffen muss, wirken sich durch den integrierten Psychotest übrigens grafisch aus: Regieren Sie nur mit eiserner Hand, wird Ihre Welt düster.

Kampf mit Kot

Was *Black & White* – neben den erwähnten Features – so einzigartig und immer wieder überraschend machen soll? Eine Anekdote von Molyneux sagt alles: „Titanen müssen regelmäßig ihr Häufchen machen. Diese kleine Option haben wir eingebaut, damit der Spieler Exkremente als Dünger einsetzen und den Bauern damit etwas Gutes tun kann. Nicht geplant war, dass sich zwei Titanen mit den Kotbällen im Kampf bewerfen. Das musste ich neulich aber überraschenderweise mit ansehen ... ", sagt er schmunzelnd.

» Die Idee war ohnehin genial – jetzt zeigte sich bei der E3, dass dieses Spiel tatsächlich funktionieren kann. «

Vertrieb: **Electronic Arts**
Entwickler: **Lionhead Studios**
Genre: **Echtzeitstrategie**
Erscheint: **23. Sept. 2000**





Diese Titanen, ein Affe und ein Löwe, plaudern. Es kann natürlich auch zum Kampf kommen.



Wenn ein Volk seinen Gott an der Zitadelle preist, entsteht Zauberenergie.

1 Freelancer



Im Hintergrund zerbröselt ein feindlicher Jäger. Eigene Treffer erkennen Sie durch das Aufflackern der Schutzschilde. Auch die Partikeleffekte des Elektronennebels sind gut auszumachen.

Ein Spielerschiff von vorn: Jedes einzelne Geschütz ist zu erkennen. Selbst der Pilot grinst aus der Cockpitkanzel.

Fakten

- Epischer Weltraumshooter
- Großer Handelsteil (wie bei Privateer)
- 300 verschiedene Aufträge per Zufallsgenerator
- Universum verändert sich dynamisch
- Grafik im Comicstil
- Von „Wing Commander" Chris Roberts

Dieses Spiel räumte die meisten Auszeichnungen der Messe ab! Was Microsoft und Digital Anvil auf einer kinoähnlichen Großleinwand zeigten, raubte auch uns den Atem. Freelancer soll die beste Weltraum-Oper aller Zeiten werden – und hat wirklich das Zeug dazu ...

Eines vorweg: Alle Bilder, die Sie auf dieser Doppelseite bewundern können, sind Screenshots, keine Artworks und Renderings. Es handelt sich tatsächlich um Momentaufnahmen, von der selbstentwickelten Grafikengine in Echtzeit berechnet. Chef-Designer Chris „Wing Commander" Roberts setzt bei *Freelancer* auf eine Retro-Comic-Optik, die am ehesten mit den Titel-Zeichnungen verglichen werden kann, die Sie sonst auf Perry-Rhodan-Romanen finden. Das Spiel erhält dadurch einen ganz eigenen Look, der aber keinesfalls peinlich wirkt, sondern irgendwie „echt". Die Raumschiffe scheinen tatsächlich aus Metall zu bestehen. Fliegt so ein Teil durchs All, meint man fast, einer ernst gemeinten Designstudie aus den 60er-Jahren zu begegnen. Die Charaktere schließlich hinterlassen einen nahezu lebendigen Eindruck. Die gezeichneten Köpfe generieren selbst aus spärlichsten Gesichtsanimationen Emotionen; die Bewegungen wirken natürlich, nicht aufgesetzt. Na, haben Sie jetzt Lust darauf bekommen, selbst ein Teil der Sternenwelt des Herrn Roberts zu werden? Dann folgen Sie uns in ein fantastisches Abenteuer.

Endlich wieder eine komplexe Story

Sie starten Ihre Karriere ausgangs des 30. Jahrhunderts. Zu dieser Zeit ist die Erinnerung an den menschlichen Ursprungsplaneten Erde fast ausgelöscht. Neue Welten wurden am Rand des bekannten Universums entdeckt und vier Herrschaftshäuser buhlen um die Vormachtstellung. Sie sind unbekannt, unbedeutend und relativ arm, aber abenteuerlustig. Ausgestattet mit einem Basis-Raumschiff hungern Sie nach Aufträgen und sind dabei völlig frei in Ihren Entscheidungen. Wie bei *Privateer* handeln Sie mit unzähligen Waren zwischen den einzelnen Raumbasen und stocken Ihr Konto auf. Oder Sie besuchen eine der vielen Bars auf den Planeten und suchen im Computer nach einer Aufgabe. Per Zufallsgenerator gibt's bis zu 300 verschiedene Missionen. Kopfgeldjagden, Erkundungstouren, Eskorten oder Passagierflüge stehen auf dem Programm. Mit dem verdienten Geld rüsten Sie Ihr Schiff auf und kaufen sich neben Waffen, Schilden und Antriebsaggregaten auch neue Bordcomputer, die Sie auch für die Steuerung benötigen. Denn geflogen wird bei *Freelancer* mit der Maus und nicht mit dem Joystick. Je leistungsfähiger Ihr Bordrechenknecht arbeitet, desto mehr Flugmanöver stehen zur Auswahl. Doch keine Sorge, Jagdfieber kommt bei wilden


In den Raumhäfen statten Sie Ihre Schiffe aus. Jedes umrüstbare Teilchen am Flieger können Sie anklicken und analysieren.


Am Saturn geht die Post ab. Ein Piratenschiff greift hier eine fliegende Produktionsanlage an.

Weltraumgefechten trotzdem auf, denn von der Waffenwahl über die Schildsteuerung bis zur Betätigung des Feuerknopfs haben Sie immer noch mehr als genug zu tun.

Krieg der Sterne

Zu Spielbeginn haben Sie kaum Feinde, doch davon gibt's bald mehr als genug, wenn Sie an Reichtum und Einfluss gewinnen. Dann werden auch wichtigere Gruppierungen auf Sie aufmerksam und umgarnen Sie und Ihr Schiff. Wann Sie in die Storymissionen einsteigen, bleibt Ihnen selbst überlassen. Klar ist nur, dass Sie sich irgendwann auf die Seite eines Machtblocks schlagen werden und dann hinter einem Geheimnis herjagen. Doch bis dahin bleibt viel Zeit, das komplexe *Freelancer*-Universum kennen zu lernen. Durch die Gespräche in den Bars werden Sie schnell feststellen, dass Sie dort keinesfalls als Einziger für Leben in der Bude sorgen. Viele Glücksritter, zwielichtige Gestalten und Intriganten verfolgen ihre eigenen Ziele – und das können Sie jederzeit auch sehen. Harmlos ist noch, wenn Sie z. B. einen Computer-Kollegen beim Andocken an eine Raumstation beobachten. Durch die Qualität der Grafikengine, die unter anderem transparente Cockpits ermöglicht, erkennen Sie sogar, welche Hebelchen und Schalter der Pilot für das Manöver umlegt. Weniger lustig ist es, wenn plötzlich aus vormals heiterem Himmel auf Sie gefeuert wird. Um das zu vermeiden, können Sie jederzeit Funkkontakt zu allem aufnehmen, was in *Freelancer* kreucht und fleucht.

Schöner als ein Sylvesterfeuerwerk!

Noch ein paar Sätze zur Grafik: Nicht nur im Internet hochgejubelt und daher fast schon legendär war der „Saturn-Zoom" bei der Messe-Vorführung. Hier platzierte Herr Roberts sein Schiff mitten im Planetenring und zoomte von dort in die unendlichen Weiten des Alls, bis nur noch ein kleiner Punkt zu erkennen war. Wow! Genial wirken auch die verschiedenfarbigen Nebelbänke; kaum zu glauben, dass das Universum so farbenfroh sein kann. Anfang nächsten Jahres erscheint zunächst die *Freelancer*-Version für Einzelspieler. Kurz darauf soll dann die Internet-Variante debütieren, bei der Sie auf jedem Server mit bis zu 2.000 Mitspielern konfrontiert werden.

» Wir waren nicht die Einzigen, denen es bei der Präsentation die Sprache verschlagen hat. Chris Roberts betätigt sich endlich wieder als Geschichtenerzähler, unterstützt von einer atemberaubenden Technik. «

Kleine Namenskunde

Namen sind nicht nur Schall und Rauch, sondern können auch verwirren. Deshalb hier unser Aufklärungsservice: *Freelancer* stammt von Digital Anvil und ist damit der Nachfolger von *Starlancer*. Storymäßig bewegt sich der *Freelancer* in demselben Universum, allerdings ein paar hundert Jahre später und mit zusätzlichen Aufgaben versehen. Gar nichts damit zu tun haben *Freespace* und *Freespace 2* von Virgin Interactive, die aber ebenfalls zu den Weltraum-Shootern zählen. Fragen Sie uns aber jetzt nicht, wann *Starspace* erscheint ...

Vertrieb: **Microsoft**
Entwickler: **Digital Anvil**
Genre: **Weltraum-Shooter**
Erscheint: **1. Quartal 2001**




Die Kyushu-Bar trägt asiatische Züge. Durch Gespräche organisieren Sie sich in Bars neue Aufträge.

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Titel	Hersteller
Dark Projekt 2 - The Metal Age	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
MDK 2	Virgin
Starlancer	Digital Anvil
Unreal Tournament	Epic Games
Wheel of Time	Legend

Adventure

Titel	Hersteller
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Shadow Man	Acclaim
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Titel	Hersteller
Die Sims	Maxis
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Gun Ship!	MicroProse
USAF	Jane's

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 2000	Electronic Arts
Euro 2000	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Titel	Hersteller
Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed Porsche	Electronic Arts
Superbike 2000	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
EverQuest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin
Vampire: Die Maskerade	Activision

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 3	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Allegiance	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Arcatera	■■	■■■	■	■	■	■■	■	■
Armymen Air Tactics	■	■■	■■	■	■	■■	■■	■
Dark Reign 2	■■■■	■■■	■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Die Original Moorhuhnjagd	■	■	■■	■	■	■■	■	■
Ground Control	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■
Motocross Madness 2	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■
Roland Garros 2000	■	■■■	■■■■	■	■■	■■■	■	■■■
Sailor Moon	■	■	■■	■	■	■	■	■
Super 1 Carting	■	■■	■■	■	■	■■	■	■■
Suzuki Alstare Racing	■	■■	■■	■	■	■■■	■■■■	■■■
Tachyon – The Fringe	■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Vampire – Die Maskerade	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Soundschnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Internet: www.mustersoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



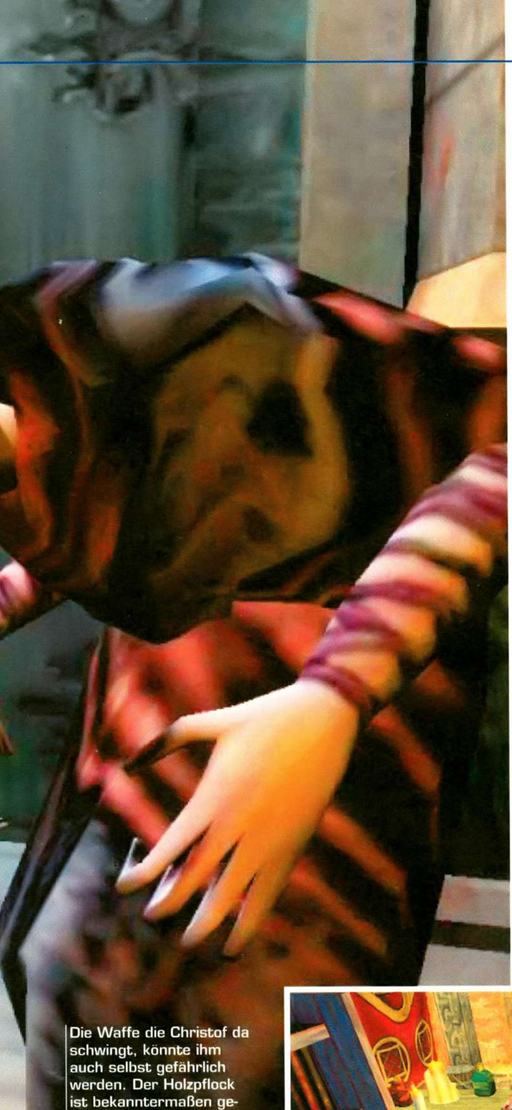
Fakten
- 4 Locations in Mittelalter (Prag, Wien) und Neuzeit (London, New York)
- Storyteller-Modus
- Party mit bis zu vier Charakteren
- Leistungsfähige 3D-Engine

Gut gepfählt

PC ACTION GOLD

Man erkennt sie schon von weitem an ihrem blassen Teint, den wirren, gehetzten, blutunterlaufenen Augen, den überlangen Fingernägeln und den zerknitterten schwarzen Klamotten: Rollenspieler, die sich die Nächte um die Ohren schlagen, weil sie sich von Vampire: Die Maskerade nicht mehr losreißen können ...

Seit über einem Jahr verfolgen wir die Entwicklung von *Vampire: Die Maskerade* so genau, wie vorher bei kaum einem anderen Spiel. Die kontinuierlich eintreffenden Nachrichten über die Fortschritte der Nihilistic-Leute stimmten uns bald zuversichtlich, dass wir uns bei *Vampire* auf ein absolutes Ausnahmeprodukt freuen dürfen. Das Design-Konzept, das Ray Gresko und die Nihilistic Studios ursprünglich für ihr Rollenspiel vorlegten, klang nämlich so ehrgeizig, dass man zunächst kaum an eine vollständige Realisierung zu glauben wagte: Wie in einem Tischrollenspiel sollte es möglich sein, mit einem Spielleiter seine eigenen Geschichten zum Leben zu erwecken. Darüber hinaus sollte das Blutsauger-Epos auch optisch zum Feinsten gehören, was sich mit den derzeitigen technischen Mitteln auf die Beine stellen lässt. Nun,



Die Waffe die Christof da schwingt, könnte ihm auch selbst gefährlich werden. Der Holzpflock ist bekanntermaßen gefürchtet bei Vampiren.



Christof hat sich einen üblen Gesellen mit einem Zauber zu Willen gemacht. Nun wendet dieser sich gegen seinesgleichen.

mittlerweile sind die Vampire unter uns und die ehrgeizigen Elemente finden sich tatsächlich alle im Spiel.

Ritter von der traurigen Gestalt

Eigentlich handelt es sich bei *Vampire* um zwei Spiele in einem: auf der einen Seite ist da der Einzelspieler-Modus, in dem auf sehr lineare Weise die tragische Geschichte des Kreuzritters Christof erzählt wird, dessen Geliebte Anezka in Prag einer mysteriösen Entführung zum Opfer fällt und der sich selbst im Lauf der Handlung in einen Brujah-Vampir verwandelt. Die Reise führt ihn durchs mittelalterliche Prag, durch Wien und dank seiner Unsterblichkeit auch ins moderne London und nach New York. Eine Vielzahl von abenteuerlichen Gestalten stellt sich ihm in den Weg und hält ihn in Atem. Um sich durchzuschlagen, bedient er sich der Waffen der jeweiligen Zeitepoche und verfügt als Vampir darüber hinaus über eine Reihe von magischen Fähigkeiten, die sich im Lauf des Spiels immer weiter ausbauen lassen.

Kreative Freiräume

Mehr Freiheit wird dem Spieler im Multiplayer-Modus über Netzwerk oder Internet (WON.net) zugestanden. Hier lassen sich mit Freunden Partys bilden, denen ein Storyteller sagt, wo's in Sachen Handlungsverlauf langgeht. Wer schnell mitten im Geschehen sein will, lädt einfach eine der fix und fertig vorbereiteten Mehrspieler-Chroniken. Kreative Tüftler greifen zu einer der „leeren" Chroniken und passen sie ihren Wünschen entsprechend an: Der Storyteller platziert über sein spezielles Interface Gegenstände und Widersacher in der Spielewelt,



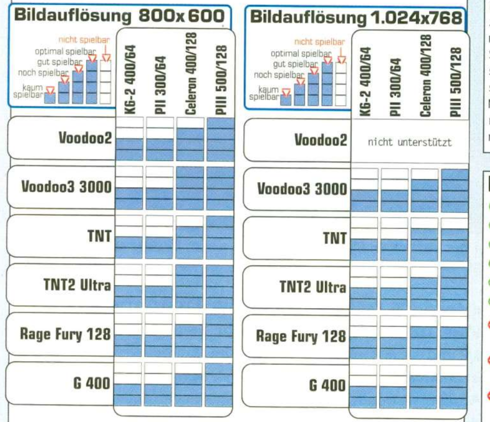
Ganz traditionell kaufen Sie Heiltränke und Spruchrollen in Vampire bei einem Händler Ihres Vertrauens.

Vampire: Die Maskerade

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wenn Sie *Vampire: Die Maskerade* mit allen Details und in einer hohen Auflösung spielen wollen, sollten Sie schon über einen halbwegs leistungsstarken Rechner verfügen. Richtig Spaß macht´s ab einem Celeron 400 mit Voodoo3-Karte.



Sound & Musik

Der *Vampire*-Soundtrack passt perfekt zur Blutsauger-Mär: im Mittelalter bekommen Sie dramatische Orchesterklänge mit sphärischen Chorgesängen zu hören, während in der Neuzeit modernere Klänge vorherrschen. Die Sprachaufnahmen wirken sehr professionell und die Schauspieler treffen sowohl den melodramatischen Ton des Mittelalters als auch die nüchternere Ausdrucksweise der Neuzeit sehr nuancenreich.

Pro & contra

- ⊕ Spannende Hintergrundstory
- ⊕ Hohe Langzeitmotivation
- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Leistungsfähige 3D-Engine
- ⊕ Genialer Storyteller-Modus
- ⊕ Erstellen eigener Chroniken
- ⊖ Speichern nur an bestimmten Stellen möglich
- ⊖ Etwas hakelige Charakter-Steuerung
- ⊖ Sehr linearer Einzelspieler-Modus

Installation

Vampire wird mit einer Installations- und einer Spiel-CD ausgeliefert. Das Programm bietet drei Installations-Optionen an:

Minimum: 720 MB + 80 MB Win-Auslagerungsdatei
Mittel: 945 MB + 80 MB Win-Auslagerungsdatei
Voll: 1,25 GB + 80 MB Win-Auslagerungsdatei

Grafik

Vampire verfügt über eine 3D-Engine, die auch auf langsameren Rechnern noch eine flüssige Darstellung ermöglicht. Je nach Grafikkarte bietet *Vampire* unterschiedliche Auflösungen an. Zum Optimieren der Performance lassen sich im Optionsmenü diverse Details zu- und abschalten.

Steuerung

Bei der Steuerung von *Vampire: Die Maskerade* können Sie sich weitgehend auf die drei Tasten Ihrer Maus beschränken, mit denen Sie Ihre Koterie bewegen, kämpfen lassen, Ihr Inventar verwalten, Zaubersprüche anwenden und sich mit anderen Charakteren unterhalten. Sämtliche wichtigen Elemente sind über den Menübalken am unteren Bildschirmrand schnell und bequem zugänglich, Tastatur-Hotkeys stehen auf Wunsch ebenfalls zur Verfügung. Letztere sind fest vordefiniert und lassen sich leider nicht den eigenen Gewohnheiten anpassen. Bedauerlicherweise bekamen auch die Nihilistic-Programmierer das Problem der meisten 3D-Engines nicht in den Griff: Die etwas „eigenwillig" animierten Spielfiguren bleiben gerne an Ecken und Mauervorsprüngen hängen und suchen sich manchmal ganz seltsame Wege, um zum angeklickten Zielpunkt zu kommen.

Mehrspieler-Modus

Ein ganz besonderes Highlight von *Vampire: Die Maskerade* und allein schon Grund genug für den Kauf des Spiels ist der innovative Storyteller-Modus. Ein Teilnehmer übernimmt dabei wie bei einem Pen&Paper-Rollenspiel die Rolle eines Spielleiters, legt die Eckdaten der Story fest, platziert Gegner und Gegenstände in der Spielewelt und kann sogar seine Mitspieler manipulieren. Jeder Teilnehmer an einer Mehrspieler-Partie benötigt eine eigene *Vampire*-Spiel-CD. Insgesamt können sich vier Spieler gemeinsam an einer Chronik versuchen.

Vergleich

Vampire ist ziemlich einzigartig, jeder Vergleich mit einem anderen Rollenspiel muss zwangsläufig hinken. Zumindest im Einzelspieler-Modus lässt sich entfernte Verwandtschaft mit *King's Quest VIII* feststellen, das allerdings weniger komplexe Rollenspiel-Elemente enthielt und mit einer wesentlich hausbackeneren Grafik daherkam. *Rückkehr nach Krondor* verfügt über eine ähnlich dichte Story, tendiert aber noch mehr in Richtung Adventure. Beide Vergleichsprogramme bieten keinen Mehrspielermodus.

Spiel	Wertung
Vampire	88%
Rückkehr nach Krondor	83%
King´s Quest VIII (abgewertet)	80%

gibt den Handlungsrahmen vor und kann sogar von den Figuren der anderen Spieler vorübergehend Besitz ergreifen, um sie zu bestimmten Aktionen zu nötigen. Wer seine ganz individuellen Levels erstellen will, muss sich jedoch noch ein wenig gedulden: Nihilistic plant, die Tools zur Levelgestaltung in absehbarer Zeit zum Download anzubieten.

Eine Frage des Charakters

Ihren Helden Christof bekommen Sie zu Anfang des Spiels fix und fertig präsentiert – Hardcore-Rollenspieler werden darüber vielleicht zunächst die



Zur Wiederherstellung seiner Gesundheit bedient sich Christof der Disziplin Blutheilung, was ihm selbst aber Blut entzieht.



Mit einem Zauberspruch ruft die Koterie Seelen herbei, die ihr im Kampf zur Seite stehen.



Die Handlung nimmt eine überraschende Wendung: Erik wechselt die Seiten und verwandelt sich in einen Drachen.

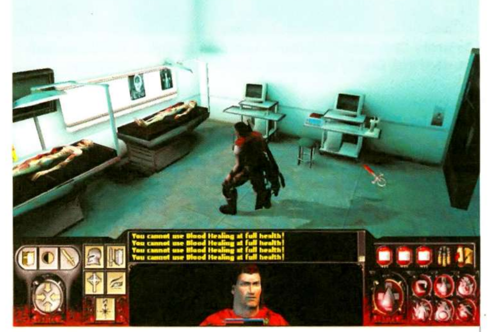
Nase rümpfen. Dennoch bleiben Ihnen im weiteren Verlauf genügend Gelegenheiten, Christof Ihren Wünschen gemäß „zurechtzubiegen“: Sobald er einen Auftrag erfüllt hat oder sich in einen seiner Zufluchtsräume zurückzieht, können Sie nach Belieben mit seinen Erfahrungspunkten jonglieren und an den Charakterwerten herumschrauben. Ähnliches gilt für die magischen Fähigkeiten, die so genannten Disziplinen, die wiederum stets eine Reihe von Charakter-Attributen voraussetzen. So kann beispielsweise nur ein halbwegs intelligenter Vampir auf die Disziplin „Feuerball“ zurückgreifen. Die Effizienz jeder Disziplin lässt sich in fünf Stufen bis zur Meisterschaft steigern. Welche Disziplinen Sie dabei besonders fördern wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Auf diese Weise erhält Ihr Christof dann doch noch sein ganz individuelles Profil.

Die Koterie

Bis zu drei tapfere Mitstreiter können Sie für Ihre Missionen gewinnen, deren besondere Fähigkeiten ziemlich unterschiedlich gelagert sind und Ihr Spektrum an Möglichkeiten im Kampf oder beim Zaubern erheblich erweitern. Normalerweise werden Sie Ihre Heldengruppe zusammen steuern, indem Sie einen Charakter anwählen, dem die anderen dann bereitwillig folgen. Für bestimmte Situationen empfiehlt es sich jedoch, die Figuren einzeln zu steuern, was sich ganz einfach per Mausklick bewerkstelligen lässt. Befindet sich Ihre Koterie gerade in der Hitze eines Gefechts, kann die KI festlegen, welchen Gegner ein Charakter angreift und welche Disziplin er dabei automatisch einsetzt. Möchten Sie, dass sich Ihre Truppe geschlossen auf einen ganz bestimmten Widersacher konzentriert, halten Sie



Mit Hilfe des Feuerregens schafft sich Christof die Wächter vom Hals. Dazu ist ein guter Blutvorrat vonnöten.



Nicht nur das Mittelalter war grausam. Im modernen London finden sich ebenfalls makabere Schauplätze en masse.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Für ein richtiges Rollenspiel ist mir Vampire zu linear, aber Szenerie und Sound generieren eine so tolle Atmosphäre, dass ich dieses Manko gerne akzeptiere. Zudem dürfen sich echte Rollenspieler im genialen Mehrspielermodus austoben, in dem erstmals die Vorteile von PC, Internet und eines Pen&Paper-RPGs verschmolzen sind. So gesehen ist die nicht ganz perfekte Steuerung und Kameraführung der einzige kleine Nachteil, der den Spielspaß aber kaum trübt. Ach ja, warum läuft Christof durch die Gassen wie ein Zweijähriger mit Dünnpfiff?



Der böse Mönch Mercurio macht Christof und Wilhem mit seinem Pesthauch den Garaus.

beim Kampf ganz einfach die <Steuerung>-Taste gedrückt. So ganz perfekt haut es mit der Steuerung aber dann doch nicht hin: Die Helden „verhaken" sich unterwegs mit Vorliebe an den Ecken und Kanten der Landschaft und steigen sich in Engpässen auch ganz gern gegenseitig kräftig auf die Füße. In turbulenten Kämpfen kann man dabei schon mal die Übersicht und die Kontrolle über das Geschehen verlieren, was teilweise auch an den Tücken der relativ freien Kameraführung liegt.



Christofs Charakterbildschirm und sein Inventar: Ähnlichkeiten mit dem aus Diablo bekannten System sind unübersehbar.

Blutsbrüder

Natürlich spielt ein ausgeglichener Bluthaushalt auch im Leben eines digitalen Vampirs eine wichtige Rolle. Ohne Blut können die Vampire zum einen mit ihren Disziplinen nichts anfangen, zum anderen verfallen sie dann leicht in Raserei und greifen in ihrer Wut alles an, was sich in ihrer Nähe befindet – auch die Mitglieder der eigenen Party. Abhilfe schafft man durch regelmäßige Verabreichung von Vita-Tränken, Blutschläuchen oder durch das Beißen nichts ahnender Bürger. Doch Vorsicht: Saugen Sie Ihre Opfer nicht ganz aus! Verlieren diese ihr Leben, büßen Sie einen Teil Ihrer Menschlichkeit ein, und das läuft dem Ehrenkodex der Brujah-Vampire zuwider. Ist gerade Not am Mann, können sich Kollegen auch gegenseitig „anzapfen".

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Vampire ist eines jener Spiele, die einem nicht mehr aus dem Kopf gehen, wenn man mal mit ihnen angefangen hat. Schon auf den ersten Blick sorgt die flotte, unheimlich detaillierte und stimmungsvolle 3D-Grafik für Staunen. Spätestens, wenn Held Christof selbst zum Vampir wird, springt der Funke endgültig über! Die üblichen Schwächen zeigt Vampire bei der Steuerung der Helden und der Kameraführung, zudem vermisst man an vielen kniffligen Stellen eine permanent verfügbare Speicher-Option. Spektakulär und bislang einzigartig ist das geniale Storyteller-Feature im Mehrspieler-Modus! Unbedingt ausprobieren!

Vampire: Die Maskerade

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Spieler/CDs Netzwerk, Internet
CD/HD:	1200 MB/< 800 MB
Internet:	www.nihilistic.com
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nihilistic Software/Activision
Veröffentlichung:	Juni 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

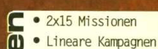
Genre:	Rollenspiel
Testversion:	US-Testversion 1.0 20.05.2000
Steuerung:	gut
FFeedback:	–%
Grafik:	87%
Sound:	89%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	88%

» Ein bahnbrechendes Monumentalwerk, dem man kleine Schwächen gern verzeiht. «

Taktisches Feuerwerk

Kennen Sie den Unterschied zwischen Strategie und Taktik? Nein? Dann lesen Sie, weshalb Ground Control nicht auf Basisbau und Ressourcenmanagement setzt, sondern knallharte Gefechte in den Mittelpunkt rückt.

PC Action GOLD



Fakten
- 2x15 Missionen
- Lineare Kampagnen
- Echtes 3D mit LOS, LOF
- Rein taktische Gefechte
- Keine Ressourcen, kein Basisbau



Kondensstreifen am Himmel: Die Jagdbomber absolvieren automatisch Tiefflugmanöver zwischen den Bäumen hindurch.

Wir schreiben das Jahr 2419. Megakonzerne eroberten längst den Weltraum. Auf den Planeten Krig 7-B haben zwei alte Kontrahenten ein Auge geworfen, obwohl dort kaum Rohstoffe vorhanden sind: Die industriell führende Crayven Corporation legt sich mit der größten Weltreligion an. Der Orden der Neuen Dämmerung hat heimlich schon mehrere Stützpunkte auf Krig 7-B errichtet. Gerüchten zufolge soll vor vielen tausend Jahren eine fortschrittliche außerirdische Rassen den Planeten besiedelt haben, auf deren Technologien und Artefakte die beiden Parteien ziemlich scharf sind. Auf der Seite der Crayven Corporation schlüpfen Sie in die Rolle von Major Sarah Parker und versuchen, den religiö-



Blick über den Kraterrand: Die Scouts sehen die kleine Basis und die Artillerie erledigt den Rest.



Jetzt wird es kritisch: Artilleriefeuer und feindlichen Bombern können die eigenen Einheiten nicht lange standhalten.



Unter dem Schutz der eigenen Artillerie rücken die schweren Panzer auf die Basis des Gegners vor.

sen Spinnern des Ordens in 15 Missionen ganz Krig 7-B zu entreißen. Erst im Anschluss daran steht die zweite Kampagne mit weiteren 15 Missionen offen, in der Sie in Person von Diakon Jarred Stone die zerschlagenen und verstreuten Gläubigen unter ihrem Banner sammeln, um die Heiden der Crayven Corporation von diesem heiligen Planeten zu vertreiben.

Briefing und Planung

Vor jeder Mission erhalten Sie bei der Einsatzbesprechung ihre Zielvorgaben. Der Aufgabe entsprechend dürfen Sie dann die Einheiten für das Gefecht auswählen, nach Wunsch modifizieren und ausrüsten. Je nach den Anforderungen lohnt es sich, die Panzerung, Angriffsstärke oder Geschwindigkeit zu erhöhen. Noch wichtiger ist die richtige Spezialausrüstung: Mörser, Minen, sowie stationäre Geschütze, Reparaturstationen, Scanner und Flak gehören zu den wichtigen Extras, die bei richtiger Anwendung Schlachten entscheiden. Automatisch immer mit von der Partie ist natürlich das Kommandofahrzeug, aus dem ihr Alter-Ego die Befehle erteilt. Hüten Sie es wie ihren Augapfel, denn sollte der Feind das mobile HQ zerstören, gilt die Mission als verloren. Das Kommandofahrzeug zeichnet sich weder durch Kampfkraft aus, noch verfügt es über eine stärkere Panzerung, aber es repariert Schäden an allen Bodenfahrzeugen in seiner Nähe und kann zudem Infanteristen transportieren. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie das Risiko eingehen und das mobile HQ direkt an der Front einsetzen oder es gut beschützt weit hinter den eigenen Linien halten.

Dreckiges Dutzend

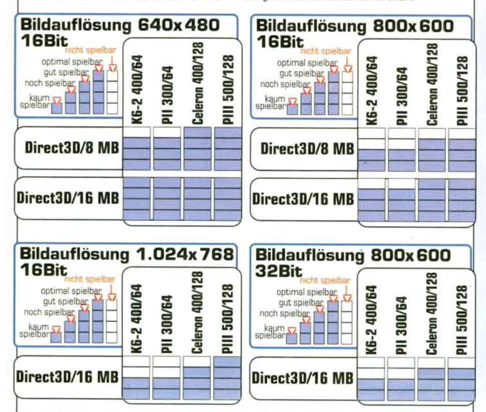
Mit Transportschiffen treffen jeweils bis zu vier Züge der vorher ausgewählten Einheiten auf dem Schlachtfeld ein. Am Start der beiden Kampagnen stehen nur wenige Truppen unter ihrem Kom-

Ground Control

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ab einem PII 350, 64 MB Hauptspeicher und einer modernen 3D-Karte mit min. 16 MB sollten Sie *Ground Control* mit 1.024x768 und 16Bit Farbtiefe problemlos spielen können. Wenn störende Ruckler den Spielfluss stören, können Sie die Sichtweite oder Details herabsetzen und so eine flüssigere Performance erreichen.



Installation

Es gibt zwei Installationsmöglichkeiten: die kleinere mit knapp 250 MB und die Vollinstallation mit 450 MB. Für kürzere Ladezeiten sollten Sie auf jeden Fall die letztere Möglichkeit wählen.

Sound & Musik

Alle Soundeffekte passen sich der Position der Kamera an. Zoomen Sie beispielsweise an einen Kampfpanzer heran, ist das Donnern der Geschütze extrem laut. Die atmosphärische Hintergrundmusik lenkt nicht vom Spielgeschehen ab.

Grafik

Ground Control unterstützt den Softwaremodus und 3D-Grafikkarten werden über Direct 3D angesprochen. Als Auflösung können Sie 640x480 bis 1.024x768 und 16Bit oder 32Bit Farbtiefe wählen. Zusätzlich können Sie über ein aufwendiges Menü Effekte wie Nebel, Schatten, Lensflare oder die Sichtweite einstellen.



Optisch ist Ground Control eine Augenweide. Die Darstellung der Bodentexturen und der Detailgrad der Einheiten aus der Nähe ist herausragend.

Pro & contra

- ⊕ Realitätsnahe Taktiken
- ⊕ Eindrucksvolle 3D-Engine
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Mehrere Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Kein Basisaufbau
- ⊖ Kein Basisaufbau
- ⊖ Schlechte Videosequenzen
- ⊖ Ähnliche Einheiten trotz 2 Seiten

Steuerung

Als Eingabegeräte werden Tastatur, Maus und sogar der Joystick unterstützt; Letzterer ist aber für einen flüssigen Spielablauf nicht zu gebrauchen. Sämtliche Tastaturbefehle lassen sich individuell anpassen. Mit der 3D-Kamera können Sie das Treiben auf dem Bildschirm ohne Orientierungsprobleme aus jedem Winkel betrachten.

mando. So können Sie sich in Ruhe an die Steuerung gewöhnen und sind nicht sofort überfordert. Insbesondere schlagkräftigere Einheiten – wie schwere Panzer, Raketenwerfer, Jäger, Jagdbomber, Bomber und Artillerie – verstärken erst im Lauf der Kampagne ihr Truppenkontingent. Selbst am Ende haben Sie maximal ein Dutzend Züge und das mobile HQ zur Verfügung. In einer heißen Schlacht reicht das aber durchaus, um Sie ständig auf Trab zu halten, schließlich kommt es auf den richtigen Befehl zur rechten Zeit an. Einzelne Truppen sind zwar zu sehen und können auch vernichtet werden, aber ähnlich wie in *Shogun* oder *Dark Omen* kommandieren Sie immer gleich einen gesamten Zug. Die Produktion zusätzlicher Einheiten ist nicht möglich, da in *Ground Control* weder Basisbau, noch Ressourcenmanage-



Da kracht's im Gebälk: Eine Artilleriesalve schlägt neben diesem feindlichen Geschütz ein. Bäume können nicht beschädigt werden.



Drei Züge schwere Panzer haben das Hochplateau erstürmt und zerlegen jetzt nacheinander die schutzlosen Gebäude.



Vier Flakpanzer haben diesen gegnerischen Flieger aufs Korn genommen und in Brand geschossen.

Vergleich

Die optisch ebenbürtige Konkurrenz *Earth 2150* und *Dark Reign 2* setzt andere Schwerpunkte. Eine Frage des Geschmacks: Wollen Sie viel Zeit mit Basisbau und Ressourcenmanagement verbringen, oder sich nur auf die Schlacht konzentrieren? Gegenüber *Shogun* kann sich *Ground Control* locker behaupten, da Steuerung und Grafik deutlich besser sind. Dem nüchternen *Close Combat 4* fehlt die passende Atmosphäre und Optik, um da auch nur annähernd mithalten zu können.

Spiel	Wertung
Earth 2150	90%
Ground Control	86%
Dark Reign 2	86%
Shogun	79%
Close Combat 4	75%

ment existieren. Sämtliche Gefechte entscheiden Sie ausschließlich durch geschicktes Taktieren!

Raues Terrain

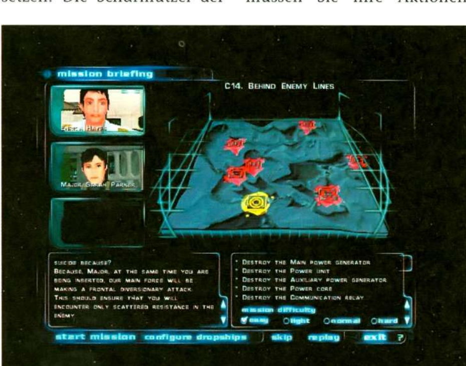
Mit diesem einfachen Konzept wagt sich die Softwareschmiede Massive Entertainment in raues Gelände vor, denn bisher blieben Echtzeitstrategiespielen dieser Art große kommerzielle Erfolge verwehrt. Das könnte sich jetzt ändern, denn viel realistischer und packender lassen sich Echtzeitschlachten nicht umsetzen: Die Scharmützel der verschiedenen Einheitentypen laufen nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip ab. Zudem berücksichtigt *Ground Control* die unterschiedlich starke Panzerung aller Fahrzeuge an Front und Heck. Hügel, Berge und Wälder haben enorme strategische Bedeutung, da Schuss- und Sichtlinien konsequent umgesetzt sind. Taktisch geschickte Manöver sind der Schlüssel zum Sieg, egal ob Sie dabei ihren Gegner umzingeln, in Fallen locken oder einfach das höhergelegene Terrain zuerst besetzen. Dafür müssen Sie ihre Aktionen jedoch schnell und präzise durchführen, denn die Spielgeschwindigkeit lässt sich nicht einstellen und während Sie die Zeit per Pause anhalten, können Sie keine Befehle erteilen. In vielen Missionen haben Sie ausreichend Zeit, um den nächsten Vorstoß erst in Ruhe zu planen und dann umzusetzen. Richtige Hektik kommt eher in jenen Levels auf, in denen Sie eine Basis gegen aus allen Richtungen anstürmende Gegnerwellen verteidigen müssen oder ein bestimmtes Ziel innerhalb eines festen Zeitlimits erreichen sollen. Selbstverständlich haben die Missionsdesigner dazu noch so manche unangenehme Überraschung versteckt. Im schlimmsten Fall bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die komplette Mission zu

Auf der Cover-CD

Angespielt: Ground Control

Anhand einiger typischer Spielszenen aus *Ground Control* bekommen Sie einen ungefähren Eindruck von der Grafik und Spielweise des rasanten Echtzeitstrategiespiels, der Ihnen die endgültige Kaufentscheidung erleichtern dürfte.

PCAinciteTV07_2000.mpg



Vor jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing. Auf der Karte sind die einzelnen Ziele rot eingezeichnet.


Kein Spaß für feindliche Flieger: Ein Zug leichter Panzer hat eine stationäre Flak positioniert, die nun selbstständig agiert.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Rasante Action statt öder Verwaltung: Ground Control rückt gezielt den spannenden Teil jedes Echtzeitstrategiespiels in den Mittelpunkt. Die Story zwischen den Missionen generiert Atmosphäre und gestaltet sich spannend genug, um den Spieler bei der Stange zu halten. Das eigentliche Herzstück bleiben natürlich die Szenarien. Schnelle Entscheidungen und die richtige Taktik entscheiden die optisch bombastischen Feuergefechte. Wenn Sie auf Basisbau und Ressourcenmanagement verzichten können, ist Ground Control für Sie goldrichtig.


Ein leicht gepanzertes Aufklärungsfahrzeug aus nächster Nähe – sogar der Fahrer ist sichtbar.

wiederholen, weil Sie nur zwischen den Levels Spielstände speichern können. Keine Angst, die fein abgestimmten Schwierigkeitsgrade lassen sich vor jedem Szenario anpassen. Aus diesen Gründen ist *Ground Control* actionreicher und oft auch spannender als die Konkurrenzprodukte.

Perspektivenwechsel

Die Steuerung ist denkbar einfach. Bereits nach dem Tutorial sind Sie bestens gerüstet. *Ground Control* unterscheidet sich hier nur geringfügig von anderen Genrevertretern. Neu ist eigentlich nur die Kameraführung, aber im Optionsmenü können Sie von der Standardeinstellung abweichen und die Steuerung nach Wunsch umkonfigurieren. Bei der imposanten Grafik macht es richtig Spaß, die Kamera über das Schlachtfeld zu bewegen und auch mal Einheiten aus direkter Nähe zu betrachten. Fahrzeuge sind dabei so detailliert, dass Sie selbst beobachten können, wie die Panzer die Munitionshülsen seitlich auswerfen. Erst dann bekommen Sie auch die vollen Gefechtsgeräusche mit, die neben der packenden Story den Großteil der Atmosphäre ausmachen. Aus einer höheren Vogelperspektive klingen die Geräusche hingegen nur dumpf zu Ihnen herauf, wenn nicht gerade ein Vogelschwarm vorbeizieht oder ein Flugzeug in der Nähe explodiert. Die Videos am Ende der meisten Missionen entsprechen leider nicht dem sonst hohen Qualitätsstand von *Ground Control*. Dennoch überwiegt das Positive. Es ist einfach ein Erlebnis, die Kamera mitten in der Basis des Gegners abzustellen und diese dann mit Artillerie zu beharken. Freuen Sie sich auf ein echtes Feuerwerk.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Dirk Gooding

Echtzeitstrategie ohne Basisbau scheint immer mehr in Mode zu kommen. Dass dieses Prinzip einwandfrei funktioniert, zeigen anspruchsvolle Spiele wie das mittelalterliche Shogun und nun das futuristische Ground Control. Ich muss mich hier nicht stundenlang mit dem Aufbau einer Basis abmühen, nur um dann in der nächsten Mission wieder viel Zeit mit langweiligen Sammel- & Entwicklungsphasen zu vertrödeln. Ground Control ist Taktik, gepaart mit viel Action – ideal für entscheidungsfreudige Hobby-Generäle.


Auf der größeren Karte finden Sie die einzelnen Missionsziele.

Ground Control

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, D3D-Grafikkarte
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	650 MB / 250-450 MB
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Massive E./Havas
Veröffentlichung:	Juni 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion :	Testversion vom
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	88%
Sound:	85%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	86%

» Keine Zeit verplempern: Grafisch imposante Echtzeitstrategie, in der es sofort zur Sache geht! «

Der Teufel im Detail

Ein grimmiger Sprawler erwartet die Truppen der JDA.

Echtzeitstrategie in 3D ist mittlerweile nichts Außergewöhnliches mehr. Was hat also Dark Reign 2, was andere Programme des Genres nicht haben? Das gewisse Etwas auf jeden Fall!

PC ACTION GOLD



Es gibt in Dark Reign 2 Einheiten, die für den Gegner unsichtbar bleiben, solange sie sich nicht bewegen. Als Spieler erkennt man sie an einer transparenten blauen Wolke.

Neu ist das nicht: Sie entscheiden sich zunächst für eine von zwei konkurrierenden Fraktionen; diesmal heißen sie nicht NOD und GDI, sondern JDA (Jovian Detention Army) und Sprawlers (eine Gruppe abtrünniger Freischärler). Als Nächstes bauen Sie sich erst ein Kommandozentrum, dann eine Raffinerie und lassen ein überlebenswichtiges Mineral namens Taelon abernten. Sie errichten eine Garage und eine Kaserne für die Infanterie-Einheiten, befestigen Ihre Basis mit Geschütztürmen und elektrischen Zäunen. Sie produzieren Land-, Wasser- und Lufteinheiten, erforschen die Karte, spüren den Gegner auf und fallen mit Ihrer geballten Streitmacht bei ihm ein. Haben Sie die erste harte Phase überstanden, können Sie vielleicht gegen hartes Geld Ihre Gebäude nach und nach aufwerten, was Ihre Truppe um schlagkräftigere und raffiniertere Einheiten erweitert.

In den Schützengraben!

Auch die Technik von *Dark Reign 2* erscheint auf den ersten Blick nicht so umwerfend innovativ: 3D-Terrains mit frei positionierbarer Kamera gab es mittlerweile schon mehrmals. Titel wie Eidos' *Warzone 2100* und auch Topwares *Earth 2150*, der aktuell beste Titel des Genres, verfügen über dieses Feature. Dennoch haben das die Entwickler von *Dark Reign 2* zum ersten Mal so richtig überzeugend hinbekommen. Dank der unglaublich flinken Engine ist es möglich, blitzschnell von einem Schauplatz zum anderen zu springen, ohne dass irgendetwas hakt oder die Übersicht verloren geht. Per Druck auf die Funktionstasten lässt sich die Höhe der Kamera justieren, wie Sie es gerade brauchen: Darf es ein Blickwinkel aus der entfernten isometrischen Perspektive sein oder wollen Sie lieber hautnah mitten ins Schlachtengetümmel? Beides bewerkstelligt die *Dark Reign 2*-Engine in Sekundenbruchteilen. Auch Heran- und Wegzoomen ist kein Problem: Je weiter die Einheiten entfernt sind, desto weniger Polygone weist ihre Darstellung auf; nähern Sie sich, werden von der Engine weitere Polygone hinzu-



In den meisten Situationen werden Sie aus einer erhöhten isometrischen Perspektive spielen und so die spektakulären Lichteffekte der Detonationen genießen.

geschaltet, so dass die Einheiten aus nächster Nähe in einem ungeheuren Detailreichtum erstrahlen.

Befehlsgewalt

Nicht nur das Ändern der Perspektive geht flott von der Hand, auch beim Interface haben die Pandemic-Leute von den Schwächen der Konkurrenz gelernt. Während andere gerne Menüs designen, in denen „alles drin" sein soll – Features, die nur ein Bruchteil der Spieler wirklich nutzt –, ging Pandemic einen anderen Weg. Für *Dark Reign 2* befreite man das Interface von jedem unnötigen Ballast und platzierte es sehr dezent und gar nicht störend auf dem Bildschirm. Dennoch hat man alle nötigen Befehle stets zur Hand und kann beispielsweise den nützlichen Squad-Editor dazu verwenden, um mehrere Einheiten unterschiedlicher Bauart zu einem schlagkräftigen Verband zusammenzuschließen und als Gruppe zu steuern. Kleine, unaufdringliche Icons am unteren


Einheiten zum Anfassen: Aus der Nähe wirken die Rumbler der Sprawlers mit ihren Riesenkanonen noch bedrohlicher.

Ein attraktiver Wachposten tut Dienst in der JDA-Basis.

Dark Reign 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Dark Reign 2 ist in der angegebenen Mindestkonfiguration (P200 MMX mit 32 MB RAM) noch nicht lauffähig. Optimale Performance erzielen Sie mit einem PIII500 mit 128 MB RAM. Bei höherem Einheitenaufkommen muss mit leichtem Ruckeln gerechnet werden.

Bildauflösung 800x600

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

K6-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Voodoo2
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Bildauflösung 1.024x768

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

K6-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Voodoo2 – nicht unterstützt
Voodoo3 3000
TNT
TNT2 Ultra
Rage Fury 128
G 400

Sound & Musik

Die Soundeffekte wirken in *Dark Reign 2* sehr wuchtig, entsprechen aber immer der Stärke der jeweiligen Einheit. Bombastisch und spannend ist der teilweise an Prokofjew erinnernde CD-Soundtrack ausgefallen, der die Atmosphäre der Missionen unterstreicht. Die Sprachausgabe orientiert sich an dem von C&C vorgegebenen Standard.

Steuerung

Wer möchte, kann *Dark Reign 2* fast ausschließlich mit der Maus bedienen, obgleich es sich empfiehlt, für manche Befehle auf die Tastatur auszuweichen. *Dark Reign 2* steuert sich in jedem Fall sehr intuitiv, und man findet sehr schnell den richtigen Dreh heraus. Bemerkenswert ist das ausgeklügelte Interface, das dem Spieler zwar alle wichtigen Optionen unmittelbar bereitstellt, aber dennoch kaum Platz auf dem Bildschirm einnimmt. Besonders gelungen ist hier der so genannte Squad-Manager, der es ermöglicht, verschiedene Einheiten zu Verbänden zusammenzufassen und als solche zu steuern.

Pro & contra

- + Spannend erzählte Hintergrundstory
- + Abwechslungsreiches Missionsdesign
- + Gut ausbalancierte Lernkurve
- + Vier Schwierigkeitsgrade
- + Sehr schnelle, leistungsfähige 3D-Engine
- + Ausgewogene Einheitenvielfalt
- + Abwechslungsreiches Missionsdesign
- + Gute Einheiten-KI
- + Tag-Nacht-Zyklus
- + Praktisches System zur Einheiten-Gruppierung
- + Vielseitige Mehrspieler-Optionen
- + Mitgelieferter Map-Editor
- − Einheiten behindern sich manchmal gegenseitig
- − Einheiten der beiden Seiten ähneln sich teilweise stark
- − Sehr althergebrachtes Basis-Aufbausystem

Installation

In der einzig angebotenen Installations-Option belegt Dark Reign 2 auf Ihrer Festplatte in etwa 500 MB.

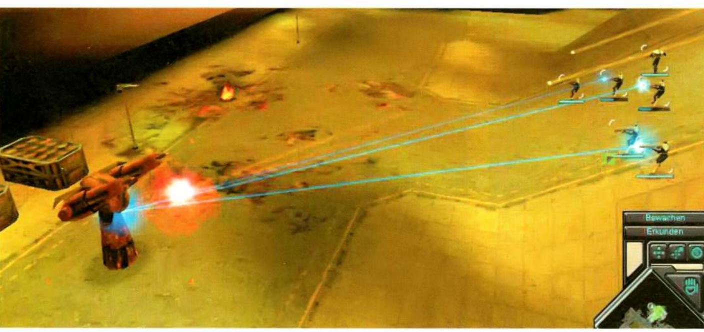
Mehrspieler

Bis zu 16 Spieler können sich in *Dark Reign 2* zu einer Mehrspieler-Session im Netz oder über Internet (WON.net) zusammenfinden. Gerade in diesem Bereich spielt Pandemics Strategie-Titel seine Stärken aus: Sie können kooperative Teams und Allianzen bilden, King of the Hill und eine Reihe weiterer Multiplayer-Varianten spielen oder sich mit dem (in der Testversion noch nicht enthaltenen) 3D-Editor eigene Maps erstellen.

Grafik

Je nach Grafikkarte bietet *Dark Reign 2* verschiedene Grafikauflösungen an (mit einer Voodoo3-Karte beispielsweise bis zu 1.600 x 1.200 bei 16 Bit-Farbtiefe) und lässt u. a. durch Anpassen des Detailgrads der Texturen noch mehr Performance-Tuning zu. Sogar der Betrieb im Windows-Fenster (640 x 480) ist möglich.

Die leistungsfähige 3D-Engine gestattet blitzschnelle Änderungen des Blickwinkels, den rasanten Wechsel von einem Schauplatz zum nächsten, Heran- und Wegzoomen vom Geschehen sowie eine stufenweise Einstellung der Blickhöhe von der Ich-Sicht bis hin zur Vogelperspektive. Eine speziell entwickelte Skalierungstechnik, die im Nahbereich wesentlich mehr Polygone anzeigt als auf die Entfernung, erhöht zum einen die Geschwindigkeit der Engine und erlaubt zum anderen auch den Betrieb von *Dark Reign 2* auf langsameren Rechnern.



Mit der Zerstörung der mächtigen gegnerischen Sky-Sweeper-Luftabwehrtürme machen die JDA-Bodentruppen den Weg frei für den alles entscheidenden Luftangriff.

Vergleich

Gegenüber *Earth 2150* ist *Dark Reign 2* sicher das „zugänglichere" Programm mit der besseren Benutzerführung. *Ground Control* stellt die taktische Komponente in den Vordergrund und verzichtet auf das Feature des Basisaufbaus. *Warzone 2100* kann wegen seiner vergleichsweise schwerfälligen Grafik-Engine und dem monotoneren Missionsdesign nicht mit *Dark Reign 2* konkurrieren.

Spiel	Wertung
Earth 2150 (abgewertet)	90%
Dark Reign 2	86%
Ground Control	86%
Warzone 2100	82%

Bildschirmrand ermöglichen die rasche Aktivierung jener Verbände. Über das ebenfalls mit Icons strukturierte Baumenü haben Sie darüber hinaus jederzeit die Gebäude Ihrer Basis im Griff, auch wenn Sie sich gerade am anderen Ende der Karte aufhalten.

Die perfekte Balance

Bei der Zahl der verschiedenen Einheiten – 16 JDA- und 17 Sprawler-Einheiten – hat sich Pandemic nicht gerade übernommen, werden jetzt vielleicht einige von Ihnen denken. Während andere Programme einen regelrechten Einheiten-Overkill veranstalten, richtet Pandemic auch hier den Blick aufs Wesentliche: vom einfachen Wachposten bis hin zum Monstergeschütz sind Wasser-, Land- und Lufteinheiten in ausreichender Menge vertreten. Man verliert den Überblick nicht, und gerade die Spionage- und Kamikaze-Einheiten erfordern, dass man sie genau kennt, bevor man sie in der Schlacht effektiv einsetzen kann. Eine wichtige Rolle spielt zudem der Wechsel zwischen Tag und Nacht während der Missionen: Manche Einheiten verrichten ihren Dienst in der Stille der Nacht besser als am Tag und umgekehrt. Allen Einheiten können zudem ganz flexibel Verhaltensrichtlinien für

die Begegnungen mit dem Feind zugeordnet werden. Sie entscheiden, ob Ihre Einheiten im Falle eines Angriffs sofort den Rückzug antreten, sich erst zurückziehen, nachdem sie Schaden genommen haben, oder ob sie verbissen bis zum Umfallen weiterkämpfen sollen.

Feuer frei!

Insgesamt bestreiten Sie jeweils 10 Missionen auf der Seite der JDA und der Sprawler. Diese sind durch Zwischensequenzen miteinander verknüpft, in denen die Geschichte der Rivalität der beiden Gruppierungen sehr lebendig weitererzählt wird. Innerhalb der Missionen geht es recht vielseitig zu: Verschiedene Landschaften wie Dschungel, Schneelandschaften und Wüsten sorgen ebenso für Abwechslung wie die unterschiedlichen Wetterbedingungen und der Tag- und Nacht-Zyklus. Haben Sie die Kampagnen einmal durchgespielt, müssen Sie *Dark Reign 2* noch lange nicht ins Regal verbannen: Sie haben immer noch die Möglichkeit, sich mit einer Hand voll Parameter Soforteinsätze erstellen zu lassen oder die zahlreichen Mehrspieler-Varianten übers Netzwerk oder Internet auszuprobieren. Für diejenigen, die gerne Karten oder gar eigene Kampagnen erstellen, gibt Pandemic darüber hinaus den 3D-Editor frei. Die ersten Ansätze einer *Dark Reign 2*-Community im Internet gab es schon lange vor Erscheinen des Spiels; jetzt, mit all den kreativen Möglichkeiten, die *Dark Reign 2* bietet, dürfte sich in dieser Richtung noch einiges tun.

Herbert Aichinger



Explosive Einblicke: In hitzigen Gefechten lohnt sich das Umschalten in die Ich-Perspektive.


Über die Option „Soforteinsatz" können Sie sich unabhängig von den Kampagnen schnell eigene Missionen zusammenbasteln.

Kommentar – Alexander Geltenpoth

Super 3D-Grafik und beste Spielbarkeit in einem herkömmlichen Echtzeitstrategiespiel: Pandemic ist bei seiner Konzeption kein großes Risiko eingegangen, sondern hat genau die Art von Spiel entwickelt, die den meisten Zockern zusagt. Dark Reign 2 leistet sich keine Schwächen, einziger Vorwurf wäre höchstens, dass es kaum echte Innovationen bietet. Ein Spaßgarant für jedermann, der auch nur ansatzweise das Genre mag.

Kommentar – Herbert Aichinger

Dark Reign 2 bietet nicht nur ein Effekt-Feuerwerk für Auge und Ohr, sondern schafft es auch, bei Technik und Gameplay das richtige Maß zu treffen. Viele Aspekte, die in anderen Programmen stets unbefriedigend umgesetzt worden waren, erleben Sie hier in Perfektion: die flinke 3D-Engine, die gelungene Balance zwischen Komplexität und der Beschränkung auf das Wesentliche, eine durchaus bemerkenswerte KI und nicht zuletzt die „Offenheit" des Programms für die Kreativität der Spieler. Ganz abgesehen davon: Dark Reign 2 macht schlicht und einfach ungeheuren Spaß!

Dark Reign 2

Mindestens:	PII266 MMX, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII500, 128 MB
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound/CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Spieler/CDs Netzwerk, Internet
CD/HD:	445 MB/486 MB
Internet:	www.activision.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Juni 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	dt./US-Testversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	87%
Sound:	90%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	86%

» Packende Echtzeitstrategie mit einer phänomenalen 3D-Engine und tollen Mehrspieler-Optionen. «

Verwirrt und verirrt

Der Fantasy-Welt Arcatera stehen dunkle Zeiten bevor: Ein Geheimbund plant, die Sonne zu verfinstern. Sie wissen von der drohenden Gefahr und müssen in der Rolle eines einfachen Helden das Land retten.


Die Zauberkundige steht ruhig und präsentiert sich in ordentlicher Grafik, während ihr Gefährte in Bewegung verpixelt.

Jede der vier Klassen, Abenteurer, Dieb, Mönch oder Zauberkundige, kann jeweils andere Teile des Spiels besser oder aber nur unter Schwierigkeiten bewältigen. Zum Glück besteht die Möglichkeit, mit anderen Charakteren im Spiel eine Party zu bilden, um so die Schwächen des einzelnen Helden zu kompensieren und die Hauptaufgaben zu lösen. *Arcatera* ist nicht streng linear, da viele Ereignisse zufällig eintreten. Kombiniert mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere, wird so eine ungewöhnlich hohe Wiederspielbarkeit erreicht.


Der Erzähler der Geschichte erscheint jedem Charakter zu Beginn des Spiels am Stadttor.

Problemzonen

Hintergründe, Charaktere und Zwischensequenzen sind vorgerendert und zeigen sich so optisch von ihrer besten Seite. Personen in Bewegung verwandeln sich jedoch in Pixelmonster. Nachdem Sie als Spieler nur selten untätig herumstehen, wiegt dieses Manko leider schwer. Eine maßgeblichere Blöße gibt sich *Arcatera* bei der ohnehin schon gewöhnungsbedürftigen Steuerung: Zum einen verdecken sich im Kampf oft Kreaturen gegenseitig, wodurch Aktionen sichtlich erschwert sind – trotz der Möglichkeit, die Zeit anzuhalten und in Ruhe Befehle zu geben. Zum anderen müssen Sie ständig den Bildschirm nach interaktiven Objekten oder Ausgängen absuchen. Ein gezielter Location-Wechsel ist schwierig, weil jede Örtlichkeit aus einer anderen Himmelsrichtung gezeigt wird. Da hilft nur ein Blick auf die Automap, die aber leider nicht zur einfachen Fortbewegung eingesetzt werden kann.

Alexander Geltenpoth


Kommentar – Alexander Geltenpoth

Gute Zwischensequenzen und vorzügliche Sprachausgabe generieren eine dichte Atmosphäre, die aber leider recht schnell von den Mängeln der Steuerung, der teilweise miesen Optik und so manch unsinnigen Multiple-Choice-Dialogen zerstört wird. Arcatera ist langatmig und erzeugt auch deshalb mehr Frust als Lust. Schade, denn viele Spielelemente sind wirklich gut gelungen.


Mit einem Seil und der Winde lässt sich die schwere Falltür heben, so dass ein zweiter Charakter hinabsteigen kann.


Arcatera

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.800 MB/800-1.800 MB
Internet:	www.arcatera.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Westka/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

» Klassisches Adventure mit Rollenspielelementen, dessen Steuerung den Spielspaß abtötet. «

Genre:	Adventure
Testversion:	Verkaufsversion v1.0
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	83%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	52%

SOULBRINGER

INFOGRAMES

JENSEITS WIRD ES REALITÄT!

Gattung	: Rollenspielvergnügen pur
Begegnungen	: Über 450 monsterhafte Wesen + NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere)
Spannung	: Eine nervenaufreibende Erfahrung
Bedienung	: Innovatives Kombo-Kampfsystem
Charisma	: Charaktere mit aussergewöhnlicher Aura
Wahrnehmung	: Überragende Gra fken unterstreichen die Handlung
Energiequellen	: 5 magische Sphären (Wasser, Feuer, Geist, Luft, Erde)
Ausmass	: Eine nie dagewesene, heroische Fantasy-Welt



WWW.SOULBRINGER-GAME.COM





Fliegende Objekte: In Roswell beobachtet Sie ein UFO. Der Stunt nennt sich Tail Grab.

Hals- und Beinbruch

Fakten

- Sieben Spielmodi (davon einer speziell für Einzelspieler und einer für Mehrspieler)
- 16 Stunts
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Beratung durch Supercross-Champion Stephane Roncada
- Mehrspielermodus unterstützt MSN-Zone

Staubiger Wüstensand. Ihre Crossmaschine surrt im oberen Drehzahlbereich. Gleich haben Sie den Gipfel der Düne erreicht. Ihre Reifen lösen sich vom Boden: Was für ein Sprung! Jetzt noch schnell einen Handstand und ... Sie wickeln sich um einen Riesenkaktus. Das könnte bald auch zu Ihrem Rennalltag gehören.

Qualmende Reifen und wahnsinnige Fahrer, darauf setzt Microsoft in seinen drei „Madness"-Rennreihen. PS-Fetischisten schwören auf die Rasereien in *Monster Truck-*, *Motocross-* und *Midtown Madness*. Während sich die Verkehrssünder-Fraktion von *Midtown Madness* momentan auf die angekündigte Fortsetzung freut (oder sich mit dem genialen *Crazy Taxi* auf dem Dreamcast über Wasser hält), bekommt die Zweirad-Gemeinde bereits jetzt einen Nachfolger präsentiert. *Motocross Madness 2* setzt genau dort an, wo Teil 1 vor knapp zwei Jahren aufgehört hat.

Frische Besen?

Dank zwei neuer Spielmodi erhöht sich die Zahl der Motocross-Wettbewerbe für Einzelspieler auf sechs. Richtig neu sind die aber auch nicht. „Enduro" entführt Sie in ein wildes Querfeldein-Gemetzel durch Baustellen, Dschungel oder Farmen, ist im Grunde aber nichts anderes als der ebenfalls enthaltene „Baja"-Modus in schwer: Hier wie dort gilt es, durch die Pampa zu brettern und Wegpunkte in der richtigen Reihenfolge abzufahren. Beim Enduro-Modus müssen Sie zusätzlich noch mit Gegenverkehr, Zügen und anderen mobilen Bremsklötzen rechnen. Ein grüner Pfeil zeigt Ihnen grob die Fahrtrichtung an. Pro Modus stehen Ihnen hier fünf Gebiete mit je drei Rennstrecken zur Auswahl. Vor oder zwischen den Rennen dürfen Sie an der Gang-Übersetzung feilen, damit Ihre Maschine rund läuft. Ob es in puncto Innovationen mit dem zweiten Neuling besser aussieht? Im Karriere-Modus „Pro-Circuit" werden schlicht die Disziplinen der übrigen Wettbewerbe kombiniert. Okay, es gibt eine kleine Liga und Sie kassieren Preisgelder, die für Renngebühren, Reparaturen und Krankenhausrechnungen auf den Kopf gehauen werden. Das war's dann aber auch. Neue Motorräder und Equipment werden freigeschaltet, kosten aber kein Geld. Zumindest sind einige Original-

Vergleich

Motocross Madness 2 sprintet an die Spitze der Stunt-Simulationen. Leider nicht ganz so souverän wie erhofft. Teil 1 wurde trotzdem konsequent erweitert, *Trickstyle* kann längerfristig nicht motivieren und *Extreme Biker* fällt wegen der wenigen Spielmodi stark ab.

Spiel	Wertung
Motocross Madness 2	80%
Motocross Madness (abgewertet)	78%
Trickstyle (abgewertet)	66%
Edgar Torronteras' Extreme Biker (abgewertet)	65%



Bahncard nein danke: Geben Sie Gas und rollen Sie über die Gleise, bevor die Lok Sie überrollt!

maschinen von Yamaha, Honda sowie KTM mit im Spiel und auch die Herrenausstatter von Fox und Answer liefern schmucke Strampelanzüge für Ihren Stuntman.

Luftakrobatik

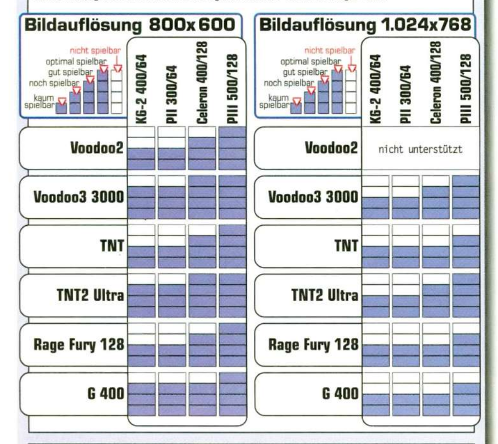
Die restlichen Wettbewerbe kommen generalüberholt komplett vom Vorgänger: „Supercross" entführt Sie von Seattle bis Milwaukee in 16 Arenen mit Zuschauern. Dort müssen Sie sich auf einer engen Buckelpiste gegen die Konkurrenz behaupten. Wenn Sie die Strecke verlassen, werden Sie nach fünf Sekunden wieder zurückgesetzt. Die Chancen, jetzt den Anschluss zu halten, sind gering. In solchen Fällen hilft oft nur noch ein Neustart des jeweiligen Rennens. Bei den „Nationals" warten 15 groß geratene Supercross-Pisten in freier Natur auf Ihr genopptes Gummiprofil. Der

Motocross Madness 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Motocross Madness 2 läuft auf den gängigen Rechnersystemen flüssig. Lediglich, wenn mehrere Fahrer gleichzeitig auf dem Monitor sichtbar sind, kommt es zu leichten Aussetzern. Im Notfall haben Sie immer noch die Möglichkeit, Details abzustellen und die Bildschirmauflösung herunterzuregeln. Das Spiel kommt im Gegensatz zu Teil 1 übrigens ohne 3D-Beschleuniger aus.



Sound

Die Maschinen klingen zwar wie ein übertakteter Rasenmäher, aber das stört nicht weiter. Schreie bei Unfällen, Applaus in den Stadien oder der Titelsoundtrack der Crossover-Band Incubus runden das Geschehen ab.

Steuerung

Steuern lassen sich die Geländemonster leider wie eine gefüllte Mülltonne auf der Olympia-Skiabfahrt in St. Moritz. Wenn Sie zittrige Hände haben, sollten Sie besser gleich die Grabscher von *Motocross Madness 2* lassen oder Sie enden unweigerlich an einem Hindernis neben der Piste: Die Motorräder reagieren gnadenlos schnell. Sie sollten deswegen die Feineinstellungsmöglichkeiten für Ihren Joystick nutzen. Ein bisschen zu viel Gas und ein kleiner Hügel sorgen trotzdem schnell für einen Sprung ins Leere. Ohne die Strecke vorher studiert zu haben, besitzen Sie kaum die Chance auf den Siegerschampus.

Grafik

Die Grafik macht Ihrem Rechner alle Ehre. Im Gegensatz zum ersten Teil wurde diesmal auch nicht an Landschaftdetails wie Bäumen und Büschen gespart, die Sie bei Kontakt nach Herzenslust auf den Boden der Tatsachen befördern. Zudem sind die Fahrer hervorragend animiert.



Im Gegensatz zu Teil 1 finden Sie viel Vegetation (und Gebäude).

Stunt-Wettbewerb ist abgedreht wie eh und je. Zehn Rennareale stehen für Sie parat. Jedes der 16 Kunststücke wäre in der Realität bei nicht exakter Ausführung für mehrere Monate Intensivstation gut. Doch keine Angst, im Spiel verlaufen selbst schwere Stürze nach dem Stehaufmännchen-Schema. Ihr Punktekonto erwartet jedenfalls wilde Luftakrobatik wie den „Superman“ (Beine waagrecht zum Motorrad) oder den „Cliff Hanger“ (mit den Füßen auf das Lenkrad stellen). Dafür müssen Sie in der Luft eine der beiden Stunt-Tasten drücken und den Joystick in eine Richtung ziehen. Gewertet wird der Stunt nur, sofern Sie es schaffen, korrekt zu landen. Dafür müssen Sie rechtzeitig wieder Ihre Fahrposition einnehmen und Ihr Gewicht richtig verlagern. Außerdem dürfen keine Hindernisse Ihre Flug- und Landebahn kreuzen.

Das Auge isst mit

Während Rekorde automatisch gespeichert werden, muss die spartanische Wiederholungs-Funktion vorher aktiviert werden. Nur dann dürfen Sie Film abspeichern, um das Ganze noch einmal in aller Ruhe aus verschiedenen Perspektiven zu genießen. Weil der Karriere-Modus den Einzelspielern vorbehalten bleibt, bekommen Mehrspieler den „Tag Ball“, bei dem sich bis zu acht Fahrer mit einem Ball von ihren Böcken schießen. Die Fahrphysik wirkt – abgesehen von den endlos langen Flügen – mit wegrutschenden Hinterreifen und verschieden griffigen Bodenbelägen überzeugend. Einen Track-Editor will Microsoft im Internet nachreichen. Für Naturburschen und Motorradfans wird also einiges geboten.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Ein PCA-Gold bekommt Motocross Madness 2 nicht. Nein, nein. Während Disziplinen wie Baja oder Stunt einen Riesenspaß machen, fallen beim Rest die Steuerungsdefizite stark ins Gewicht. Aus Frust hatte ich sogar das Bedürfnis, vor der Haustür einen Motorradfahrer zu beißen. Das wäre natürlich Quatsch und schadet den Kauinstrumenten, deshalb habe ich lieber eine Karteileiche bei der Microsoft-Hotline produziert. Und warum fehlt ein Weitsprungwettbewerb? Gut gefällt mir hingegen die Grafik: endlich Landschaft. Kein Spiel für die Ewigkeit, aber ein interessanter Zeitvertreib.



Enge Pisten: Die „Nationals“ eignen sich eher für Profis.

Motocross Madness 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win 98
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound 3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 2. Sp. Modem
CD/HD:	Ca. 619 MB/ca. 212-691 MB
Internet:	www.microsoft.com/games/motocross2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Rainbow Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Für Stunts die Referenz: leider nicht perfekt. Wer den Vorgänger mag, sollte aber zugreifen«

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta vom Mai
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	82%
Sound:	71%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	80%

Flug ins Ungewisse

Fakten

- 2 unterschiedliche Handlungsstränge
- 11 unterschiedliche Raumschiffe
- 13 Bora- und 12 GalSpan-Waffensysteme
- 18 Raumschiff-Upgrades
- ca. 50 Missionen pro Fraktion
- 7 Sternensysteme mit vielen Planeten
- 11 unterschiedliche Wingmen

Der Weltraum ... die ultimative, die unendliche Herausforderung. Auf der einen Seite ein riesiges Paradies für abenteuerlustige Söldner, auf der anderen ein eiskalter Friedhof für unvorsichtige Reisende und Händler.

Farbenfrohe Szenen werden Sie in Tachyon des Öfteren sehen.

Willkommen im 26. Jahrhundert! Die Menschheit hat sich inzwischen im Sonnensystem breit gemacht und mithilfe so genannter Tachyon-Sprungtore auch weiter entfernte Regionen erschlossen. Konzerne sind auf der Suche nach neuen Ressourcen, Händler und Überlebenskünstler versuchen ihr Glück in den Tiefen des Weltraums. In Novalogics neuem Actionspiel *Tachyon: The Fringe* schlüpfen Sie in die Rolle des bärbeißigen Auftragspiloten Jake Logan, der seine exzellenten Fliegerkünste großen Konzernen gegen entsprechende Entlohnung zur Verfügung stellt. Zu Beginn der Einzelspielerkampagne besitzen Sie ein schmuckes Raumschiff, genügend Moneten und eine prall gefüllte Auftragsliste. Doch schon nach ein paar Missionen werden Sie in einen unglücklichen Zwischenfall verwickelt, bei dem viele Zivillisten ums Leben kommen. Der Sündenbock ist schnell gefunden, und schwups werden Sie per Gerichtsurteil in einen Teil der Galaxie verbannt, der unter dem Namen The Fringe bekannt ist ...

Erzähl mir was

Die eigentliche Geschichte in *Tachyon: The Fringe* handelt vom Konflikt des GalSpan-Konzerns und einer Gruppe von Siedlern (die Bora), die aus ihrem ressourcenreichen Territorium vertrieben werden sollen. Gezwungenermaßen nehmen Sie an diesem Kleinkrieg teil, denn das Geld aus den Aufträgen wird dringend für neue Waffen und Schiffe benötigt. Im späteren Verlauf des Spiels werden Sie irgendwann vor die Gewissensfrage gestellt, ob Sie auf der Seite der Bora



Wenn es kracht, dann richtig. Große Kriegsschiffe beharken sich untereinander mit Laserbatterien. Wir schauen nur zu.

Dutzende unterschiedlicherRaumbasen mit teilweise gigantischen Ausmaßen prägen das Bild von Tachyon.

Vergleich

Tachyon sieht im Vergleich mit *Starlancer* oder *Freespace2* grafisch nicht so gut aus, hat aber die bessere Geschichte und ein detaillierteres Universum.

Starlancer	86%
Freespace2	85%
Tachyon: The Fringe	84%



Vergessen Sie den Film Speed! Dieses medizinische Transportschiff müssen Sie schnell aufhalten!

oder für den GalSpa-Konzern kämpfen wollen; wählen Sie beispielsweise die Bora, bekommen Sie eine andere Geschichte inklusive Happy End erzählt. Beide Kampagnen umfassen ca. 50 Aufträge, von denen allerdings nicht jede gespielt werden muss. Einige Missionen sind für den weiteren Verlauf der Story zwar unumgänglich, doch sonst haben Sie viel Handlungsfreiheit bei Ihren Aufträgen. Ob Sie beispielsweise erst ein gekapertes Bora-Trägerschiff zurückerobern und mit dem Lohn die neuen Laserkanonen kaufen oder einen berühmt-berüchtigten Piraten einfangen und der Sternenpatrouille übergeben, liegt gänzlich bei Ihnen. Rund um den Hauptplot ranken sich weitere Intrigengeschichten, beispielsweise bekommen Sie von rivalisierenden Adelshäusern des Öfteren lukrative Aufträge angeboten. Oder Sie werden von einem Reiseunternehmen als Begleitschutz bei Kaffeefahrten durch piratenverseuchtes Gebiet angeheuert. Je spektakulärer die angreifen-

Tachyon

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale
Tachyon gibt sich grafisch eher spartanisch, ist dafür aber auch auf schwächeren Rechnern schnell; min. 333 MHz sollten es dennoch sein. Die Grafikengine kann Massenschlachten, riesige Raumbasen und gigantische Trägerschiffe mühelos darstellen.

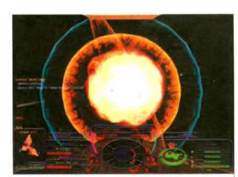
Sound & Musik
Die Musik kommt von der Festplatte, somit fallen lästige Zugriffe auf das CD-ROM während des Spiels weg. Im englischen Original wird Jake Logans Stimme vom genialen Bruce Campbell (*Evil Dead, Xena*) gesprochen. Auch alle anderen Charaktere haben eine ähnlich charismatische Stimme, die Sie sofort wieder erkennen. Die orchestrale Musik steht den Sprechern in nichts nach. Der S ound der Laserschüsse, Triebwerke oder Explosionen ist hingegen weniger gut gelungen, die Soundeffekte erinnern oft an eine verzerrte Uralt-Bontempi-Heimorgel.

Installation & Mehrspieler
Tachyon hat eine feste Installationsgröße, die knapp 470 MB auf Ihrer Festplatte benötigt. Die Ladezeiten sind zwischen den einzelnen Missionen nicht besonders lang, lediglich der Startvorgang zieht sich ein wenig in die Länge.
Im Mehrspielermodus haben Sie die Wahl zwischen dem normalen Arena-Modus und dem anspruchsvollen Base-War-Modus. Bis zu 128 Spieler können über das Internet teilnehmen, wie bei Online-Flugsimulationen erlaubt eine mitgelieferte Sprachsoftware die Kommunikation über ein Mikro.

Pro & contra
- + Spannende Geschichte mit zwei unterschiedlichen Handlungssträngen
- + Viele Bonusmissionen
- + Riesige Raumstationen und -schiffe
- + Viele Handlungsmöglichkeiten
- − Sound- und Grafikeffekte etwas dürftig
- − Missionsziele manchmal unklar

Grafik
Unter Direct 3D können Sie Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 in 16 Bit Farbtiefe einstellen, Glide oder OpenGL werden nicht unterstützt. Explosionen sehen weniger gewaltig als bei der Konkurrenz aus, kleinere Raumschiffe und die Weltall-Hintergründe wirken nicht so realistisch wie beispielsweise in *Starlancer*. Gerade bei größeren Objekten flimmern die Texturen ziemlich stark.

Steuerung
Ein Joystick mit vier Buttons und Schub- und Ruderkontrollen (z. B. Precision Pro) ist ideal. *Tachyon* hat zwar viele Tastaturbefehle, die Sie aber nicht alle kennen müssen.


Kleine Jäger und Minen explodieren in einem bunten Feuerball inklusive Schockwelle.



Die Programmierer sind wohl Fans von id. Die Railgun zerstört kleinere Schiffe sofort.

den Piraten ausgeschaltet werden, desto mehr Trinkgeld lassen die begeisterten Touristen anschließend springen. In einer Mission müssen Sie gar das Original-Dach der sixtinischen Kapelle (!) vor dreisten Kunstdieben schützen und es dem exzentrischen Baron Malkar in einem Stück zurückbringen.

Privateer lässt grüßen

Tachyon besitzt eine enorme Spieltiefe und wurde mit viel Liebe zum Detail umgesetzt, so dass Sie auf Ihren Streifzügen durch die Galaxis immer etwas Neues finden werden. Raumstationen sind dermaßen riesig, dass Sie selbst mit gezündetem Nachbrenner bis zu einer Minute benötigen, um an den riesigen Installationen vorbeizufliegen. Jede Basis bietet Ihnen eine andere, charakteristische Optik. Die Unterschiede bestehen nicht nur in Größe und Design mit vielen Decks oder Waffen- und Landeplattformen. Besondere Ereignisse und Missionen gibt es nur auf manchen Stationen; auf New Las Vegas, einer intergalaktischen Spielhölle, können Sie beispielsweise Ihr Glück in einem hoch dotierten Arena-Deathmatch versuchen oder Kredits an Spielautomaten verschwenden.

Alle Raumschiffe haben ein anderes Cockpit und lassen sich je nach Klasse mit unterschiedlichen Waffen und Schiffs-Equipment ausstatten. Die Ausrüstung für beide Seiten unterscheidet sich komplett; GalSpan bietet seinen Kontraktpiloten beispielsweise sehr viel High-Tech für ihre Einsätze, während Sie als Bora mit scheinbar eiligst zusammen geschraubten Lasern und ungelenkten Raketen vorlieb nehmen müssen. Dafür sind die Kosten bei den Bora wesentlich niedriger, vergleichbare Schiffstypen teilweise um die Hälfte billiger als beim GalSpan-Konzern. **Dirk Gooding**

In der letzten Bora-Mission müssen Sie das GalSpan-Minenschiff vernichten, neben dem selbst ein Zerstörer mickrig aussieht.


Auf der Cover-CD
Mehr Tachyon-Screenshots
Schauen Sie doch auf der Cover-CD unter Bilder -> Tachyon nach, dort sind ca. 50 weitere Screenshots.

Kommentar


Dirk Gooding

Meine Gebete wurden erhört! In Novalogics Weltraumoper bekommt man endlich wieder eine geballte Ladung Story serviert. Überwindet man die anfangs auftretenden epileptischen Anfälle aufgrund stark flimmernder Texturen und magerer Grafikeffekte, findet man sich in einem erstklassigen Actionspiel wieder. Tachyon bietet eine enorme Spieltiefe und überlässt Ihnen so gut wie immer die Entscheidung, welchen Auftrag Sie übernehmen, welches Schiff Sie fliegen und wie Sie mit Ihren Moneten umgehen. Eine Space-Oper par excellence eben.

Tachyon

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, moderne 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Software
Sound/Musik:	A3D, EAX, Direct Sound
Eingabegeräte:	Joystick, Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD/128 Sp. via Internet/LAN
CD/HD:	566 MB/474 MB
Internet:	Englisch/englisch
Sprache:	www.novalogic.com
Preis:	DM 90,-
Hersteller:	Novalogic
Veröffentlichung:	Bereits veröffentlicht
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Wenn Sie sich gut unterhalten lassen wollen, dann sollten Sie sich Tachyon: The Fringe anschauen! «

Genre:	Action
Testversion:	Engl. Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	82%
Sound:	84%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	84%

Du bist doppelt so **klug**, wie du aussiehst...

...aber nur halb so **clever** wie du denkst!







Das Quiz zwischen Wissen und Wahnwitz

Jetzt YOU DON'T KNOW JACK 3 in den Karstadt & Hertie Cyberbars testen und tolle Preise gewinnen!











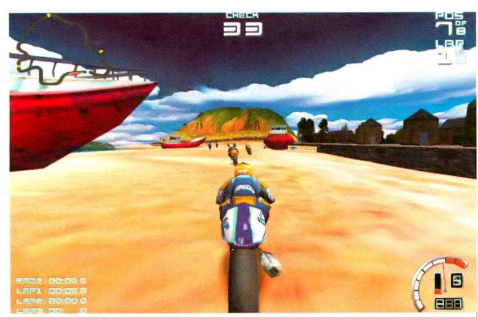


Aus Alt mach Neu



Mit fast 300 Sachen brettern wir durch das nächtliche Brooklyn. Die flotte Grafik versetzt einen dabei in einen wahren Geschwindigkeitsrausch.

Neuer Name, alte Strecken und etwas zeitgemäßere Grafik, haargenau so hat Ubi Soft das zwei Jahre alte Redline Racer aufgemöbelt – bringt das den Asphalt heutzutage noch zum Glühen?


Kennen wir doch irgendwoher: Der Kurs Coastal Falls wurde wie fast alle Strecken einfach von Redline Racer übernommen.

Herzlichen Glückwunsch! Sie dürfen sich an der Seite des in Rennsportkreisen bekannten und relativ erfolgreichen Suzuki Alstare Teams bei einer fiktiven Off-Road-WM versuchen. Ihre Gegner sind bekannte Fahrer wie Stephane Chambon oder Pierfrancesco Chili. Auf den zunächst leichten und übersichtlichen Strecken werden auch Anfänger schnelle Erfolge feiern und sich durch gewonnene WM-Punkte eine neue Rennklasse und damit neue Motorräder aus


Spaßig: Im Splitscreen-Modus darf zu zweit an einem PC Gas gegeben werden.

der Suzuki Alstare-Serie (GSX-R600, GSX-R750) und sehr viel anspruchsvollere Strecken freischalten können. Sowohl in der Wüste als auch am Strand oder über verschneite Bergpässe darf gebrettert werden. Leider erweist sich die französische Softwareschmiede hier als nicht sehr einfallsreich, denn fast alle Strecken bot auch schon das zwei Jahre alte *Redline Racer*, die Kurse wurden eins zu eins übernommen – echt schwach!

Die schnelle 3D-Grafik gibt genau wie die exakte Steuerung kaum Anlass zur Kritik, unterscheidet sich jedoch auch nicht großartig von der des Vorgängers und ist somit nicht auf dem allerneuesten Stand. Die KI der Gegner ist gelungen, auch wenn es extrem nervig ist, wenn diese einen regelmäßig von der Strecke rammen, ohne dabei jemals von ihrer Ideallinie abzukommen. Insgesamt ein netter Arcade-Raser, aber keine echte Alternative zu EAs *Superbike*.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Naja, also grundsätzlich ist Suzuki Alstare Extreme Racing ein sehr unterhaltsames Rennspiel mit anspruchsvoller 3D-Grafik, abwechslungsreichen Strecken und einer ausgefuchsten Gegner-KI, bei dem man dank des kontinuierlich steigenden Schwierigkeitsgrades anfangs schnelle Erfolge feiern kann. So weit, so gut – doch dass sich das Spiel wirklich nur minimal vom fast zwei Jahre alten Redline Racer unterscheidet, ist schon ein ziemlich starkes Stück, oder, Ubi Soft?

Suzuki Alstare Extreme Racing

Mindestens:	P II 233, 32 MB, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	P II 400, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2-6 Sp. Netzwerk, 2 Sp. PC (1 Sp./CD)
CD/HD:	372 MB/340 MB
Internet:	http://www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Criterion Studios/Ubi-Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Arcadelastiger Fun-Raser für zwischendurch – keine Gefahr für EAs Superbike2000. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	gut
FFeedback:	nein
Grafik:	70%
Sound:	65%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	69%

Verschollen im Weltraum

Fans von Weltraum-Actionspielen haben momentan genug Grund zum Jubeln, denn Starlancer und Tachyon sorgen für einen Puls jenseits der 200er-Marke. Doch das ist noch lange nicht alles ...



Dieser gegnerische Jäger wird gleich unsere Bordkanonen zu spüren bekommen

Im Conquest-Modus müssen Sie nicht nur feindliche Jadgflugzeuge zerdeppern. Diesen Sammler halten wir mit Waffengewalt auf.

Damit auch geselligere Freunde von Space-Operas auf ihre Kosten kommen, veröffentlicht Microsoft nun mit *Allegiance* ein reinrassiges Mehrspieler-Actionspiel ohne Einzelspielerkampagne, welches anspruchsvolle Weltraumgefechte mit bis zu 90 Leuten im Netzwerk oder auch über das Internet möglich macht. Anhand von sechs Trainingsmissionen können Sie sich aber an das Spielprinzip von *Allegiance* gewöhnen, ohne gleich im Internet spielen zu müssen. Ein Unkostenbeitrag von monatlich DM 20,- wird fällig, wenn Sie über Microsofts Online-Lobby http://www.zone.com spielen möchten; als Gegenleistung bekommen Sie wöchentliche Großereignisse und Online-Schlachten mit Hunderten von Spielern geboten.

Nicht nur ein flinker Daumen zählt

In *Allegiance* können Sie aber nicht nur in wendige Jäger steigen und sich mit menschlichen Gegnerscharen im Death-Match messen. Jedes Team hat im Conquest-Modus zusätzlich zu den Piloten einen Strategen im Team, der einzig und allein für Ressourcenabbau, Forschung und die Koordination der Angriffe zuständig ist. Ziel dieser mitunter Stunden andauernden Onlineschlacht ist es, als erstes Team alle Sektoren eines Gebietes zu erobern. *Allegiance* bietet eine außergewöhnlich ansprechende Optik, die auf einer CPU jenseits von 400 MHz und einer ordentlichen 3D-Grafikkarte mit 16 MB flüssig läuft. Wichtig ist neben der PC-Power auch die Anbindung ans Internet; Besitzer von 56k-Modems oder ISDN-Anschlüssen sollten jedenfalls lagfrei spielen können.

Dirk Gooding

Kommentar



Dirk Gooding

Allegiance besitzt eine enorme Spieltiefe und sorgt für lang anhaltenden Spielspaß. Allerdings nur, wenn Sie zu den Leuten gehören, die genug Kleingeld für die Telefonkosten erübrigen können. „Finger weg", gilt für all diejenigen, die mal eben eine halbe Stunde im Internet rumballern möchten; dazu ist Allegiance zu komplex. Erst nach einer langen Eingewöhnungsphase können Sie erste Erfolge verbuchen; den aufwendigen Strategiemodus sollten Sie beispielsweise erfahrenen Spielern mit mehr Überblick überlassen.



In diesem Menü können Sie Ihren Jäger, die Bewaffnung und Zusatzsysteme wählen.

Allegiance

Mindestens:	P200, 32MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 400, 64MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Software
Sound/Musik:	EAX, Direct Sound
Eingabegeräte:	Joystick, Maus, Tastatur
Spielerzahl:	max. 90 Sp. Internet/LAN
CD/HD:	285 MB/208 MB, 1 Sp./CD
Internet:	www.microsoft.com/games/allegiance
Sprache:	Englisch/englisch
Preis:	Ca. DM 89,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Bereits veröffentlicht
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	84%
Sound:	82%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	

» Allegiance ist ein anspruchsvolles Actionspiel, das Action und Strategie miteinander verbindet. «

80 %

Roland Garros 2000



Auf dem heiligen Rasen von Wimbledon darf genauso wie in Frankreich, den USA und Australien gespielt werden.

Actua Tennis (Test in PCA 11/98, 77%), *Game, Net & Match* (PCA 8/98, 47%) und *Roland Garros 1999* (PCA 2/2000, 28%) – gerade einmal drei Tennisspiele erschienen in den letzten zwei Jahren für den PC und speziell letzteres ist uns noch in schaurig-unschöner Erinnerung. Jetzt erscheint der Nachfolger der grottenschlechten Konsolenumsetzung und der Unterschied ist gewaltig. Im Trainingsmodus dürfen Sie sich mit der innovativen, aber sehr gewöhnungsbedürftigen 1-Tasten-Steuerung vertraut machen und die erworbenen Fähigkeiten dann im Einzel oder Doppel mit bis zu vier Mitspielern an einem PC umsetzen. Spiel, Satz, Sieg heißt es für die gelungene Grafik und die Spieleranimationen, die Intelligenz der Computergegner ist leider nicht immer das Gelbe vom Ei und spektakulärere Aktionen wie der Becker-Hecht, angeschnittene Bälle und Co. werden auch nicht geboten – ärgerlich.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Roland Garros 2000 ist um Klassen besser als sein Vorgänger, kommt aber trotzdem nicht ganz an Actua Tennis (1998) heran, das neben intelligenteren Computerspielern auch eine bessere Steuerung bietet. Immerhin ist die Grafik das Beste, was das spärlich besetzte Genre zu bieten hat. Tennis-Fans werden ihren Spaß haben.

Roland Garros 2000

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw; Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC
CD/HD:	510 MB/320 MB
Internet:	www.infogrames.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Cryo Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sport
Testversion:	Beta von Mai 2000
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	75%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

» Überdurchschnittliches Sportspiel mit schicker Grafik und gewöhnungsbedürftiger Steuerung. «

Super 1 Karting



Genau wie früher die Schumi-Brüder dürfen Sie bei *Super 1 Karting* in den rasanten Seifenkisten über zwölf Kart-Bahnen heizen und dabei um die WM kämpfen. Mit Siegen werden neue Rennklassen und Karts freigeschaltet. Neben dem Arcade-Modus überzeugt der überraschend realistische Simulations-Modus. Auch an Grafik und Steuerung gibt es wenig auszusetzen, so dass Rennspiel-Anhänger ruhig zuschlagen können. **cs**

Mindestens: P 166, 24 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Interactive Entertainment
Preis: Ca. DM 80,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 74% **Sound:** 69%
Mehrspieler: 68% **Einzelspieler:** 68%

Sailor Moon



Sie können Horoskope erstellen und ein Tagebuch mit Codeschloss und einen Geburtstagskalender nutzen, wobei Sie in jedem Menü von großäugigen Zeichentrickmonst ... äh -heldinnen angeglotzt werden. Der spielerische Wert ist tiefgehend wie der Plattensee, der bekanntlich flach ist: *Tetris*, *Sokoban*, Puzzles – das war's. Fairerweise muss gesagt werden, dass sehr junge *Sailor Moon*-Fans sicher viel Spaß mit dem kindgerechten Paket haben. **hfr**


Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw; WAV-Dateien
Hersteller: Egmont Interactive
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 25% **Sound:** 4%
Einzelspieler: – **Mehrspieler:** 15%

Die Original Moorhuhnjagd



Skandal! Mogelpackung! Geldschneiderei! Phenomedia versucht Ihnen auf billigste Art und Weise einen Zwanni zu rauben. Geboten wird dafür ein wildes Sammelsurium von wertlosem *Moorhuhn*-Abfall wie zwei neuen Mini-Schießstände, die grafisch und spielerisch nicht mal einem Textdokument das Wasser reichen können. Kein Vergleich zu dem amüsanten Original, das ebenfalls auf der CD schlummert. Kaufen Sie diesen Mist nicht! **jh**


Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98/NT
Technik: Direct Draw, DirectSound
Hersteller: Phenomedia/Ravensburger
Preis: Ca. DM 20,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 41% **Sound:** 25%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 29%

Army Men Air Tactics



Der Krieg in der Spielzeugkiste bricht erneut aus. Wenn Sie wissen wollen, wie Plastiksoldaten schreien, sitzen Sie am Steuerknüppel des Mini-Helikopters richtig. Allerdings kriegen Sie wegen der rund 20 eintönigen Missionen und der verkorksten Steuerung selbst auch so manchen Schreikrampf. Die drei Mehrspielermodi reißen den Rotor ebenfalls nicht mehr aus dem Dreck. Spielen Sie lieber Ubi Softs *Hell-Copter* oder einen von EAs *Strike*-Teilen! **jh**


Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct Draw, DirectSound, 4 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller: 3DO/Infogrames
Preis: Ca. DM 90,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 48% **Sound:** 37%
Mehrspieler: 43% **Einzelspieler:** 41%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13-17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Redaktion
Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Bildredaktion
Albert Kraus

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Textredaktion
Michael Ploog

Titel:
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Gesamtvertriebsleitung
Roland Bollendorf

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD ÖS 909,-
PC Action DVD ÖS 900,-

Druck

Christian Heckel GmbH, Nbg.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-143
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Homepage: www.ad-the-best.de

- Jens Klüver Games (-348)
- Susanne Szameitat Online (-142)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
- Thorsten Szameitat (-141)

Assistenz der Anzeigenleitung
- Claudia Rudolph (-143)

Anzeigendisposition
- Andreas Klopfer (-140)

Anzeigen- und Officekoordination
- Ina Schubert (-346)

Anzeigengrafik
- Sabine Klier (-138)

Preisliste

Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung (-Telefon)
- Wolfgang Menne
  Hardware, Versand (-144)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 2000: 127.792 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Die PC ACTION 08/2000 erscheint am 19. Juli 2000

Spielerforum

Half-Life



Den HL-Mod des Kinoblockbusters finden Sie auf der Cover-CD. Schlüpfen Sie damit in die Rolle von Trinity.

Die Sims



Komplettrenovierung: Mit neuen Outfits, Tapeten und Fußböden lassen sich die schrillsten Heime gestalten.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires
GSF gegen Sam: Aufgezeichnete *Age of Kings*-Multiplayer-Partie

C&C 3 Tiberian Sun
Alarmstufe Rot 2 FAQ

Diablo 2
Tränke in *Diablo 2*, Karte der *Diablo 2*-Welt, Automap des Betatests, *Diablo 2*-Character-Planner

Die Sims
SimShow: Einfacher Viewer für Sim-Skins, Die 25 besten Skins vom SimPlanet, 75 neue Sims-Bodentexturen, 75 neue Bodentexturen, 125 neue Sims-Wandtexturen

Everquest
Programm zur Erfahrungs-Berechnung

FIFA 2000
Ligamanager, FML Ligafiles für den Ligamanager, Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

Flugsimulationen
F4U Corsair (*FS2000*), Ferrari-Hubschrauber (*FS2000*), HH-43 B Huskie (*FS2000*), F-104 Starfighter (*FS2000*)

GTA 2
Neue Karte Die Hard, Zwei neue Wagen, Automanipulator, *GTA 2*-Workshop, GXTed, SEQed

Half-Life
Little Skyscraper of Horrors – OpFor-Einzelspielerepisode, The Evil Thing – *Half-Life*-Einzelspielerepisode, CS_Megamansion – CS-Karte, CS_Kloster – CS-Karte, Charred Chaos (Final) – HL-DM-Karte, Rigell – Player-Model

Need for Speed
Porsche 959 (*NFS Porsche*), Polizei-Porsche (*NFS Porsche*), Lotus Esprit (*NFS 4*)

NHL 2000
NHL Editor 1.4, Das beste Roster

Starcraft
Zwei neue *Starcraft*-Karten

Unreal Tournament
Inoxx Map Pack, DM-Map Synergy, DM-Map ProngII, CTF-Map Tera, AS-Map Bridge, Unreal4Ever-Mod mit 27 neuen Waffen, Rumiko Player-Model

Half-Life



David Adamczewski informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress* und alle anderen Zusatzprogramme.

David Adamczewski
19 Jahre, Gymnasiast
http://www.gXp.de
E-Mail: nexus@gxp.de

„Die E3 und ihre Half-Life-Modifikationen (Mods): Was Valve Software an Hobbyentwicklungen zeigte, war typisch für die Szene: Noch bessere Grafiken, attraktivere Karten, höhere Künstliche Intelligenz, neue Texturen."

Gunman: Der beste Mod?

Während der E3 konnten wir endlich einen Blick auf den Mod *Gunman* (http://gunman.telefragged.com) werfen, der bald auf dem Valve/Sierra Mod Pack vertrieben wird. Anders als bei Entwicklungen wie *Counter-Strike* müssen Sie für den Erwerb also zahlen und können ihn nicht kostenlos downloaden. Dafür bekommen Sie ein umfangreiches Paket mit vier Planeten und jeweils vier Episoden. Der Spieler bereist jeden der vier Planeten. An Monstern warten mystische Wesen aus einer längst vergessenen Welt (Dinosaurier), Roboter und eine Vielzahl weiterer Fantasiegeschöpfe. Die Screenshots sprechen für sich! In einem Gespräch mit dem Deutschen Stefan Baier (alias Wipeout; Chef-Level-Designer von Rewolf Inc.), der gerade von der Messe aus LA zurückgekehrt war, erfuhren wir interessante Details. Demnach ist der Mod bereits zu 93 Prozent fertig. Zurzeit werden nur noch die Programmfehler beseitigt und die Levels ausbalanciert. Baier rechnet damit, dass der Mod etwa 400 MB groß sein wird und damit auf der möglichen Mod-CD von Sierra den meisten Platz belegt. Geplante Fertigstel-



Gunman: Links sehen Sie das Konfigurationsmenü des Raketenwerfers, der Ihnen bis zu 36 (!) Feuermodi bietet.

Gunman: Die bläulichen Verbindungstunnels gehören zur Basis der Menschen. Die Systeme ziehen sich oft über weite Strecken hin.

Einer der vier Planeten von Gunman, wo Sie es mit mystischen Kreaturen zu tun bekommen. Die Entwickler holen alles aus der mittlerweile betagten Half-Life-Grafikengine heraus.

Auf der Cover-CD

Matrix Half-Life v0.5, Patch, Maps
Der Mehrspieler-Mod zum Kinofilm und der neuste Patch, der die MHL-Karten in der Map-Liste anzeigt. Außerdem vier spezielle Matrix-Mehrspielerkarten. Die Exe-Datei enthält drei einzelne Dateien, die Sie in Ihr HL-Verzeichnis entpacken.
matrix.exe

Little Skyscraper of Horrors – OpFor
Einzelspielerepisode, Nathan Ruck.
skyscraper.exe

The Evil Thing – Half-Life
Einzelspielerepisode, Nathan Ruck.
where.exe

CS_Megamansion - CounterStrike
Karte von Gismo[-AY-].
cs_megamansion.exe

CS_Kloster - CounterStrike
Karte von Gismo[-AY-].
cs_kloster.exe

Charred Chaos (Final) – HL DM Karte
DaveJ jetzt mit der Final Version.
charred.exe

Rigell - Model
OmegaLE mit seinem Meisterwerk.
rigell.exe

lung ist Mitte/Ende Juli. Ein Termin für den Verkaufsstart kann noch nicht genannt werden.

Weitere E3-Mods

Groß war die Aufregung, als Stomped (http://www. stomped.com) am 10. Mai die Namen der Mods verkündete, die Valve Software (http://www.valvesoftware.com) im Rahmen der E3 auf seinem Messestand präsentieren will. Vertreten waren letztendlich *Gunman, Wanted, Firearms* und *Russian Front*. Insider berichten, dass dadurch sogar *Opposing Force CTF* in den Hintergrund des Publikuminteresses gedrängt wurde!

Kampfsimulation

Am 30. April, Punkt 4 Uhr morgens, war es so weit: Zu dieser Zeit wurde ein stark an *Counter-Strike* orientierter Mod namens *Firearms* (http://www.firearmsmod.com) veröffentlicht. Dieser beinhaltet zurzeit 27 Waffen, die alle aus der Realität bekannt sind. Die Entwickler betiteln ihr Werk gerne als Kampfsimulation, in der das gegnerische Team komplett ausgelöscht werden muss. Nach nunmehr zwei Patches laufen die Server relativ stabil, für die Beta2 sind unter anderem zwei neue Waffen angekündigt. Diese soll kurz nach dem nächsten *Half-Life*-Patch veröffentlicht werden. Die Community dankt es den Entwicklern mit zig Servern (407 aktuell – Quelle: http://www.gamespy.com/stats), die den Mod in Sachen Verbreitung im Netz vor *Opposing Force (OpFor)* katapultiert haben.

Futter für Add-On

Gearbox Software (http://www.gearboxsoftware.com) will verlorenen Boden um sein *Half-Life*-Add-On *Opposing Force* wettmachen und versucht dies nun mit der angekündigten Erweiterung *OpFor CTF*. Darin enthalten sind vier neue Karten (4), eine neue Waffe, neue Spielercharaktere und natürlich Spielmodi. Der Patch 1.5 wird im Internet kostenlos zur Verfügung gestellt, wahrscheinlich Anfang Juni.



Trinity, Neo und Morpheus auf der Cover-CD: In letzter Minute schaffte es der lang erwartete Matrix Half-Life-Mod auf unsere Silberscheibe. Mit dabei sind der erste Patch und vier Matrix-Maps.

Cheater am Werk

Ärger in der Szene: Jetzt sind auch bei diversen *Half-Life*-Spielvarianten Cheater am Werk! Einschläge Websites bieten mittlerweile zig Schummeltricks an. Der „Skin Change Hack" sorgt bei *Counter-Strike* beispielsweise dafür, dass man vom Gegner als Teammitglied erkannt wird – mit tödlichen Folgen, versteht sich. Bleibt zu hoffen, dass der *Half-Life*-Szene nicht dasselbe widerfährt wie der Community von ids erstem Ego-Shooter, die durchs Cheaten fast zerstört worden war!

Außerdem

/// Am 17. Mai gab der Webmaster von Radium (http://www.planethalflife.com/radium) und Radium TF (http://www.planetfortress.com/radium) die **Einstellung von Radium** bekannt. Grund: Arbeiten an GameSpy. /// Valve und Sierra (http//www.sierra. de) wollen weiter die Mod-Community unterstützen. So wird auch dieses Jahr die **Mod-Expo** stattfinden. Selbst die Mod-CD (inklusive Gunman) ist fest eingeplant. /// Dave Johnston hat eine **neue DM-Karte** fertig, Charred Chaos (auf der Cover-CD). Mehr zu seinen Werken auf seiner Website (http://www.planethalflife.com/davej/). /// Ein **CS-Film** befindet sich **in der Entwicklung.** Screenshots gibt es auf cs@stomped.com (http:// counter-strike.stomped.com/) ///


Auch der Mod Russian Front war auf der E3 vertreten. Dieser ist nun auch in seiner ersten Beta verfügbar und handelt große Schlachten an der Ostfront (Zweiter Weltkrieg) ab.


Firearms: Die 1. Version ist gelungen. Hier sehen Sie einen Fallschirmspringer, der im Schutzgraben landet. Stacheldraht und Bunker machen die Szenarien realistisch.

Unreal Tournament

Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter
alias |TJBz|-Mr.PayDay
23 Jahre, Student in Hamburg
http://tjbz.utstation.de/
ICQ #35782617

„Wer glaubt, der Film Matrix hätte die schönsten Special Effects, sollte einmal Excessive Overkill UT Deathmatch spielen ...“

Desaster um Strikeforce und Rocket Arena

Nachdem ich Ihnen noch in der letzten Ausgabe der PC Action von *Rocket Arena* (*RA*) und *Strikeforce* (*SF*) vorschwärmte, nahm das Chaos seinen Lauf. Sie erinnern sich, dass das Team um Brandon „GreenMarine“ Reinhart (http://www.planetunreal.com/arena/) die langerwartete Modifikation zwar veröffentlichte, jedoch kurz darauf wieder zurückzog aufgrund zu vieler Fehler. Bis dato (Ende Mai) verblieb *RA* in der Testphase. Die enttäuschten Spieler wurden zur Krönung mit der Hiobsbotschaft konfrontiert, dass GreenMarine EPIC verlässt und zukünftig für 3D Realms (http://www.3drealms.com/) arbeiten wird.

„Hail to the King, Baby“ statt Rocket Arena?

Damit stellt sich die Frage, wie GreenMarine neben dem Projekt *Duke Nukem Forever* noch Zeit für *RA* opfern kann. Auf der *RA*-Homepage stellte er zumindest klar, dass das Projekt nicht gestorben sei. Zurück bleibt jedoch eine Schar gefrusteter Fans, denn die erste *RA*-Version offenbarte trotz der Fehler ein immenses Spaß-Potenzial. Eine neue *RA*-Szene wäre ein weiterer großartiger „Hype“ für *UT*.



Das neue Swat erinnert an den Half-Life-Mod Counter Strike.

Ein Swat-Polizist in Nahaufnahme. Im Bild sehen Sie noch die Enforcer-Pistole, die aber wohl im späteren Mod verschwindet.



Für Infiltration gibt es viele neue Maps, der Mod selbst wird ständig überarbeitet.



Swat wird neben neuen Spielfiguren und Waffen auch speziell angepasste Maps bieten.



Heiligs Blechle! Der neue Mod Holy Wars von Flatware Design erinnert ein wenig an den spassigen King-of-the-Hill-Mod.

Strikeforce: ein Trauerspiel in drei Akten

Zeitgleich mit dem *RA*-Desaster stand *SF* in den Startlöchern. Als hätte das Team um den Programmierer Optimizer (http://www.planetunreal.com/strikeforce/) die Buhrufe bezüglich der Kollegen überhört, schmissen sie eine Beta auf den Markt, welche die Fehler von *RA* – nett ausgedrückt – lächerlich erscheinen ließ. Auch der Mod *StrikeForce* hatte wie schon zuvor *Rocket Arena* haufenweise Bugs, die folgenden Beta-Updates konnten kaum die Mängel beseitigen, von denen Fans in den einschlägigen Foren berichteten. Die Bereitstellung wurde zurückgezogen, neue Tester eingestellt. Das neue, alte *SF* soll nun Anfang Juni für PC und Mac erscheinen. Fazit: Es kann nur besser werden.

Ligen, Geld und Preise für UT-Zocker?

Je mehr Spieler und Clans an der Szene teilnehmen, desto größer wird der Bedarf nach professionellen Wettbewerben und entsprechende Preise. Solche Events stecken bei *UT* noch in den Kinderschuhen, doch die Entwicklung ist nicht aufzuhalten.

Neben der rein deutschsprachigen *Unreal*-Liga (http://ucd.utstation.de/liga/ctf/index.php3) von Spielern für Spieler gibt es eine Reihe weiterer „professioneller" Ligen und Turniere, z. B. in den USA. Zum einen wäre da die I2E2 (http://www.i2e2.com/home.htm), bei dem der Sieger des 1on1-UT-Turniers 1000 US-$ abräumen kann. Prestigeträchtig ist auch ein Sieg bei der Online Gaming League (http://www.ogl.org/), die Ligen für 1on1, CTF und DM anbietet. Schließlich gibt es noch Evergreens, nämlich die Nordamerikanische 1on1 Liga für Einzelspieler (http://www.planetunreal.com/utleague/) und die Clanbase (http://www.clanbase.com). Für die Clans im deutschsprachigen Raum ist vor allem die Incite Gaming League interessant (http://www.gxp.de/igl) sowie die Deutsche Clan Liga (http://www.decl.de), die jeweils Gewinne mit Sachpreisen und Geldpreisen bis zu 1000 DM honorieren. Im Mittelpunkt steht zurzeit allerdings Clanwars 2000 (http://www.clanwars2000.de). Der Gewinner kann einen Clan Server über den Sponsor Gigabell AG gewinnen. Das Turnier ermittelt sozusagen unter anderem den deutschen *UT*-TeamDM und *UT*-CTF Meister, fast alle Top-Clans wie mTw, §FS§, UCD, MV, RR oder D+D sind dabei. Sicherlich ein weiterer Grund mehr für alle clanlosen Spieler, noch mehr in der Szene mitzumischen!



Auf der Cover-CD

Inoxx Map Pack
Das offizielle Map-Pack von Epics Leveldesigner Inoxx
utinoxxpacknoumod.exe

DM-Synergy.zip
Fantastisch spielbare Deathmatch-Map
DM-Synergy.exe

CTF-Tera.zip
Eine CTF-Map mit dem Potenzial zur Kultmap!
ctf-terra.exe

Unreal4Ever.zip
Dieser Mod bereichert *UT* um satte 27 Waffen
U4E4UT.exe

Rumiko-Model.zip
Dieser Skin steht den originalen in wirklich nichts nach
Grumiko.exe

DM-ProngII
Eine der beliebtesten Custom-Maps in der Szene
DM-ProngII.exe

AS-Bridge.zip
Eine geniale Map für alle Assault-Fans
as-bridge.exe

UT-Fragen? Da werden Sie geholfen!

Haben Sie Fragen zu einem Mod, brauchen ein paar Tipps zum Maps-basteln oder wollen wissen, was in der Szene los ist? Meine Freunde Tumb und Melsidore von UT-Web (http://www.ut-web.de) sind eine ideale Anlaufstation für tägliche News, Maps, Skins und Mods. Reicht Ihnen das jedoch nicht, können Sie gerne mal testen, ob Ihre Englisch-Kenntnisse aus der Schulzeit noch etwas taugen: Das *UT*-Portal schlechthin ist Planet Unreal (http://www.planetunreal.com/), deren Betreiber selbst noch eine Menge weiterer Seiten, Projekte und Mini-Portale bereitstellen, wie unter anderem Frag Facility (http://www.planetunreal.com/fragfacility/), das viele Trends in *UT* initiiert, erkennt und bewertet; dazu Inoxx Industries (http://www.planetunreal.com/inoxx/), das Portal des Kultmappers Innox oder auch Nali City (http://www.planetunreal.com/nalicity/), die evtl. größte Fundgrube für Maps. Das sind nur drei Beispiele für viele Dutzend weiterer Sub-Portale. Eine sehr bekannte Anlaufstelle für Infos und Neuigkeiten rund um *UT* ist auch Preachers Unreality (http://www.unreality.org/). Unrealism (http://www.unrealism.com/) präsentiert auch eine spritzige Alternative, da sie sehr strukturiert und aktuell ist. Schließlich sollten Sie auch mal beim UT-Center (http://www.utcenter.com/) oder bei dem Unreal Universe (http://www.unrealuniverse.com/) vorbeischauen, die eine Reihe weiterführender Links anbieten.

Außerdem

/// Das Unreal Tournament Classes Project (http://www.planetunreal.com/utc) nimmt immer konkretere Formen an. Durch Spielerklassen sollen neue taktische Möglichkeiten geschaffen werden. /// Der dem Team Fortress ähnliche Mod *Unreal Fortress* wird bald Beta-Status haben. Infos unter (http://www.unrealfortress.com/). /// Ein cooles Desktop-UT-Theme finden Sie bei den Jungs vom UT Builder (http://www.planetunreal.com/utbuilder/). /// UnrealEd Profis sowie solche, die es werden wollen, sollten (http://planetunreal.com/unrealed/) als Startseite in ihrem Browser wählen. /// Geben Ihnen CTF, Domination und Excessive keinen Kick mehr, werden Sie in der Mutation Station (http://planetunreal.com/mutationstation/) fündig. /// Das Team Vortex akquirierte einiger der talentiertesten Map Designer (u.a. Clawfist) für ein fantastisches Einzelspieler-Projekt. Details unter (http://www.planetunreal.com/teamvortex/). /// Flatware Design hat mit *Holy Wars* (http://www.planetunreal.com/flatware/) einen spaßigen Mod entwickelt, der an das altbewährte *King Of The Hill* in *Unreal 1* erinnert.

Ultima Online

Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Wenn mir Origin endlich ein Release-Datum für UWOO mitteilen würde, könnte ich schon mal entsprechend Urlaub einplanen für diese Zeit."

UO2 – Der Nachfolger

Ultima Worlds Online: Origin (*UWOO*) – so und nicht anders wird der *Ultima Online*-Nachfolger heißen. Im Gegensatz zu *Ultima Online* wird *UWOO* eine völlig neu gestaltete 3D-Welt sein. *UWOO* besteht aus drei bewohnten Kontinenten, die stellvertretend für die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft stehen. Im Kontinent der Vergangenheit, dem ältesten Teil Britannias, bekommt man eine Art Jurassic-Park-Gefühl: Alte Zivilisationen und große, Fleisch fressende Pflanzen. Die Gegenwart ist den *Ultima*-Spielern bestens bekannt: Mittelalterlicher Fantasy-Look. Für die Zukunft steht eine Art Jules-Verne-Welt mit dem Namen Juka. In den letzten hundert Jahren, bevor man als Spieler das Land betritt, haben die drei Völker begonnen, einander zu verstehen, was sich auf allen Kontinenten in wiederkehrenden Bauten zeigt. Trotzdem behält jeder Kontinent sein eigenes Flair.

Origins Hauptziele

Origin setzte sich mehrere Ziele, in denen der Nachfolger *UO* überlegen sein soll: So können Charaktere selbst komplexe Bewegungen durchführen, bis hin zum Tanzen. Origin will es dem Spieler leichter machen, sich mit seinem Charakter zu identifizieren. Nur ein Schwert und ein Schild zu tragen, baut schließlich keine digitale Persönlichkeit auf. Da man sich selbst aus der Ich-Perspektive nicht mehr sieht, zeigt die Paperdoll den eigenen Charakter so an, wie ihn andere Spieler sehen, inklusive aller Bewegungen. Um den Spielern das Gefühl zu geben, sich in einer realen Welt zu bewegen, legte Origin noch mehr Wert auf Realitätsnähe. Städte sollen auch das Gefühl von Städten vermitteln und nicht nur aus einer Ansammlung von Häusern auf einer großen Fläche bestehen. Als letzte Neuerung schließlich soll das Gameplay deutlich einfacher werden, so dass man loslegen kann, ohne sich Hunderte von Tastenkombinationen zu merken. Fast alle Aktionen werden über einen Rechtsklick ausgeführt: Ein Rechtsklick auf eine Tür öffnet beispielsweise ein Menü mit allen Möglichkeiten, bis hin zum Befestigen einer Falle.



Die beiden neuen Rassen Meer und Juka stehen neben einem Pferd und zwei schneeweißen Einhörnern.



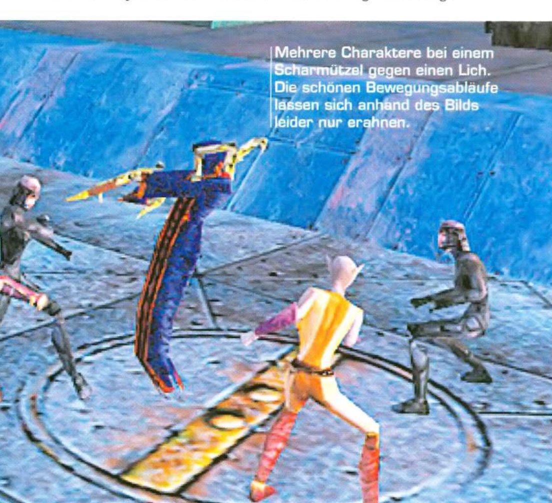
Die Stadt Logos auf Jukas. Rauch aus den Schornsteinen verfinstert die Sonne.

Kein PK-Switch

Auch im Nachfolger soll es keinen PK-Switch geben, mit dem der Spieler entscheiden könnte, ob er am Kampf gegen andere Spieler teilnehmen möchte oder nicht. Hingegen soll auf einem Kontinent Playerkilling ohne irgendwelche Einschränkungen erlaubt sein. Gleichzeitig wird es auch einen PK-freien Kontinent geben, wo man keine Angst vor Dieben haben muss. Hier kann man in Ruhe seinen Charakter formen und sich dann auch in gefährlichere Gegenden wagen.

Links zu Ultima Worlds Online: Origin

Englische Webseiten zu Ultima Worlds Online: Origin	
http://www.uo2.com	Origins Seite zu UWOO.
http://www.uo2.com/info.html	UWOO-Mailing-Liste von Origin.
http://uo2vault.ign.com	Der Nachfolger der UOVault für UWOO.
http://uo2.stratics.com	Stratics Webseite zu UWOO.
Deutsche Webseiten zu Ultima Worlds Online: Origin	
http://www.gamescenter.de/uod	UO Deutschland, UO und UWOO auf einer Seite.
http://www.ultimaonline.de	Ultima-Online-Bibliothek
http://uo2.gomp.ch	gOmp Ultima Worlds Online: Origin
http://uo2.mystics.de	Mystics Network



Mehrere Charaktere bei einem Scharmützel gegen einen Lich. Die schönen Bewegungsabläufe lassen sich anhand des Bilds leider nur erahnen.

Everquest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *Everquest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org/iceholder

„Bei den anfänglichen Schwierigkeiten durch die Kunark-Erweiterung kann man verstehen, dass sich der angekündigte neue Dungeon ‚The Hole' auf Odus etwas verspätet."

Solche Massenkämpfe sind ein schlechtes Zeichen, weil dabei fast immer Charaktere ihr Leben lassen.

Angesichts der Ausrüstung eines GMs werden selbst hochstufige Spieler neidisch.

Iksars verschmähen auch ihre Artgenossen nicht. Hoffentlich servieren sie eine gute Soße dazu.

Der neue Kontinent

Nun ist in *Everquest* die Entdeckungswut ausgebrochen. Heerscharen von Spielern tummeln sich auf dem Kontinent Kunark und entdecken jeden Tag neue Aufgaben. Die Abenteuer lohnen sich auch! Verant hat viele neue Gegenstände und Monster für jede Erfahrungsstufe von eins bis sechzig eingefügt. Zeitgleich ist ein neues System der Beuteverteilung eingeführt worden. Früher musste man einen speziellen Gegner töten, um einen bestimmten Gegenstand zu erhalten. Das führte jedoch dazu, dass viele Spieler an dem Erscheinungsort des Monsters nur warteten. Da dieses Verhalten (auch Campen genannt) den Spielspaß eher trübte, gibt Verant nun viele Gegenstände als zufällige Beute auf mehreren unterschiedlichen Monstern heraus. Je besser der Gegenstand, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er auftaucht. Dadurch wandern die Spieler viel mehr und es kommt zu weniger Stauungen in den Spielzonen.

Gefährliches Pflaster

Zu den Dungeons in Kunark kann man Verant nur beglückwünschen, denn bis auf kleine Fehler in der Monster-KI sind diese gut aufgebaut. Die Gestaltung der Labyrinthe selbst besticht durch die Liebe zum Detail. Einige Dungeons des neuen Kontinents sind nur noch mit Schlüsseln zu betreten. Damit will Verant verhindern, dass unvorsichtige Spieler ein Labyrinth betreten und dort jämmerlich sterben, weil sie noch zu schwach sind. Um die Schlüssel zu erhalten, muss man mehrere Aufgaben erfüllen, deren Schwierigkeitsgrade je nach Dungeon variieren. Der neue Dungeon „Veeshans Peak" beispielsweise gehört zu den extrem harten Zonen. Nur um sie zu betreten, muss man etliche Quests erfüllen und einen Drachen erlegen, aber erst in der Zone fängt der Spaß richtig an. Die Mutter aller Drachen, Veeshan – auch die Wurmkönigin genannt – soll dort hausen, doch bis jetzt ist es noch keinem Spieler gelungen, bis zu ihrem Hort vorzudringen. Ganz im Gegenteil: Bisher mussten schon ganze Gruppen bereits am Eingang ihr Leben lassen.



Auf der Cover-CD

Programm zur Berechnung der Erfahrung

Mit GroupExp von Chris Armstrong (http://www.geocities.com/GroupExp/) können Sie berechnen, wie viele Monster eines bestimmten Levels Sie in Ihrer Gruppe besiegen müssen, um eine weitere Stufe aufzusteigen.

GrpXpFul.zip

Links

Link	Art	Inhalt
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von Everquest
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die deutsche Everquest-Site
http://everquest.allakhazam.com/	Informationsseite	Empfehlenswerte Infoseite
http://www.eqatlas.com	Informationsseite	Karten und Infos rund um Norrath
http://www.eqmaps.com	Informationsseite	Karten und Infos rund um Norrath
http://eq.castersrealm.com/	Informationsseite	Nachrichten- und Infoseite

Flugsimulationen

Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von Flight Simulator Magazin
http://www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe stellt das Team des Flight Simulator Magazins zwei erstklassige Flugzeuge und zwei außergewöhnliche Hubschrauber für den FS2000 vor."

First Class Model: Die F4U Corsair für FS 2000

Mit seiner Vought F4U-1A Corsair „Lulubelle" hat Roger „Airbuddha" Dial einen erstklassigen Jäger aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges für Microsofts *Flight Simulator 2000* umgesetzt. Die Maschine trägt die Bemalung von Fliegerass Major Gregory „Pappy" Boyington, der vom September 1943 bis zu seinem Abschuss und der Gefangennahme durch japanische Truppen im Januar 1944 das Marine Fighting Squadron VMF-214 kommandierte. Die berühmt-berüchtigte Einheit, die auch den Spitznamen „Black Sheep" (Schwarzes Schaf) trug, erlangte mit 126 zerstörten Feindflugzeugen einigen Ruhm. Ihre Geschichte wurde später in den 70er-Jahren sogar in einer beliebten Fernsehserie umgesetzt. „Pappy" Boyington kommandierte die „Schwarzen Schafe" des VMF-214 vom 7. September 1943 bis zum 3. Januar 1944. In dieser Zeit wurden ihm 22 Abschüsse zugeschrieben. Nach Kriegsende kehrte er als lebende Legende in die USA zurück und wurde mit der Medal of Honor und dem Navy Cross ausgezeichnet. Boyington starb im Januar 1988.

Die Corsair von Roger Dial gehört derzeit zum Besten, was an Freeware-Propeller-Flugzeugen für den *Flight Simulator 2000* verfügbar ist. Das 3D-Modell wirkt sehr plastisch und rund. Die feine Farbgebung der Texturen unterstreicht diesen Effekt noch. Sehr schön gelungen ist hierbei der Blick auf den mächtigen, 2.000 PS starken Sternmotor. Das Flugzeug ist komplett



Aufgeräumt! Das Cockpit der Vought F4U-1A Corsair. Wie beim großen Vorbild können Sie die Cockpithaube zurückfahren.

Einfach eindrucksvoll – die Corsair mit ausgefahrenen Klappen und Fahrwerk.



Auf der Cover-CD

Flugzeug für FS 2000
F4U Corsair für den *FS2000*
Abd-F4U-1A.zip

Hubschrauber für FS2000
Ferrari-Hubschrauber für den *FS2000*
b206-ferrari.zip

Hubschrauber für FS2000
HH-43 B Huskie für den *FS2000*
hh43b.zip

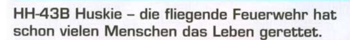
Flugzeug für FS2000
F-104 Starfighter für den *FS2000*
f104g_6.zip

mit beweglichen Teilen ausgestattet; das heißt, Steuerflächen, Fahrwerk und Propeller sind realistisch animiert. Außerdem kann man die Cockpithaube zurückfahren. Schön ist auch die Pilotenfigur im detaillierten Cockpit, das auch im sonst häufig erbärmlichen 3D-Modus einen ordentlichen Eindruck macht. Abgerundet wird das Top-Flugzeug durch ein Panel sowie satte Sounddateien.

„Schumi-Chopper" und Rettungshubschrauber

„Neue Kleider" hat Dirk Weinberg dem Bell 206 B aus der Standard-*FS2000*-Flugzeugsammlung verpasst. Und zwar im Ferrari-Rot der „Scuderia Ferrari" – natürlich gesprenkelt mit den bunten Werbeaufklebern der vielen Sponsoren. Die neue Bemalung für den Bell-Hubschrauber ist zwar rein fiktiv, aber wenn Michael Schumacher in einem Ferrari-Hubschrauber unterwegs wäre, sollte der eigentlich genauso aussehen wie dieser „Schumi-Chopper" ... und wenn Sie genauer hinsehen, sieht dann nicht auch die Pilotenfigur hinter dem Steuerknüppel aus wie unser „Schumi" selbst?





HH-43B Huskie – die fliegende Feuerwehr hat schon vielen Menschen das Leben gerettet.



Schnell und rot! Mit dem Ferrari-Heli ist Schumi auf dem Weg zur nächsten Pole-Position.

Der zweite *FS2000*-Helikopter, den wir in diesem Monat vorstellen, sticht durch sein außergewöhnliches Design aus der Masse der Drehflügler heraus. Der „Huskie" (Erstflug 1956) wurde als Rettungshubschrauber für die Feuerbekämpfung besonders nach Flugzeugabstürzen konzipiert. Das Besondere am Design sind die beiden ineinander greifenden Rotorblätter, die einen Heckrotor überflüssig machen. David Eckert hat den plump wirkenden Spezialhelikopter äußerst detailgetreu für den *Flight Simulator 2000* konstruiert. Die vielfältigen Oberflächendetails wie Nieten und die Beschriftung sowie die vielen Konstruktionsmerkmale wie die Kufen, der Lastkran, die großen verglasten Flächen an Bug und Heck sowie der mächtige Abgasauslass des Lycoming-Triebwerkes sind ganz hervorragend herausgearbeitet. Der Huskie kommt ohne eigenes Panel, sondern nutzt das Standard-Panel des Bell 206.

Starfighter: Die „bemannte Rakete"

Dass mit der neuen Flugzeugdesign-Software *FS Design Studio* von Abacus (Infos bei www.simaviator.com) hervorragende neue Add-On-Flugzeuge gestaltet werden können, beweist das Starfighter-Projekt von Massimo Taccoli aus Italien. Neben sehr sauberen Außentexturen, die eine F-104G der italienischen Luftwaffe (AMI --Aeronautica Militare Italiana) der 154. Gruppo des 6. Stormo „Alfredo Fusco" aus der Zeit der 70er-Jahre darstellen, sind die runden und detailgetreuen Formen sowie die beweglichen Teile die wichtigsten Merkmale dieses Freeware-Jets. Alle Steuerflächen sind animiert. Das Bugfahrwerk ist beweglich mit dem Seitenruder gekoppelt. Sieht man am Heck in die große Öffnung des General-Electric-Triebwerkes, kann man die sich drehende Schaufel erkennen. Beim Nachbrennereinsatz färbt sich zudem die Triebwerksöffnung gelb.

Der Starfighter erregte bei seinem Erstflug im Jahr 1954 durch sein futuristisches Design sowie durch seine Geschwindigkeit und Steigrate großes Aufsehen. 1958 stellte der Starfighter den Geschwindigkeits- und Höhenweltrekord von 2.260 km/h bzw. 27.813 m auf. Trotz dieser Leistungen konnte sich die „bemannte Rakete" bei der US Air Force nicht richtig durchsetzen. Erfolgreicher war die modifizierte G-Version in Europa. Konsortien in Deutschland, Holland, Belgien und Italien bauten ca. 1.000 F-104G in Lizenz. Bei der deutschen Luftwaffe geriet der Starfighter in den 60er-Jahren durch eine Absturzserie in den Ruf des „Witwenmachers". Bei der italienischen Lutwaffe sind auch heute noch weiterentwickelte Starfighter vom Typ F-104S/ASA im Einsatz, die erst durch den Eurofighter abgelöst werden sollen.



Der F-104 Starfighter mit den Insignien und dem Tarnmuster der italienischen Luftwaffe.

German Airports 3 – Edition 2000: Norddeutsche Flughäfen für den FS2000

Mit ihrer inzwischen dreiteiligen kommerziellen Serie *German Airports* mit Airportszenerien für den *Flight Simulator 98* haben die beiden Entwickler Peter Hiermeier und Thomas Hirsch weltweite Anerkennung erlangt. Obwohl in der neuesten Version von Microsofts erfolgreichem Flugsimulator, dem *Flight Simulator 2000*, nun praktisch alle deutschen Plätze – wenigstens rudimentär – vorhanden sind, sind die *German Airports*-Zusatzszenerien mit ihrem hohen Detailgrad auch jetzt noch eine echte Bereicherung für den *FS2000*.
Daher wurde nun der jüngste Teil der Serie *German Airports 3* in einer Edition 2000 herausgebracht. Enthalten sind die acht norddeutschen Flughäfen Düsseldorf, Mönchengladbach, Bremen, Hamburg, Kiel, Lübeck, Erfurt und Berlin-Tegel in der bekannten und vielgerühmten Qualität mit einigen optischen Verbesserungen wie Reifenabrieb auf den Bahnen und intelligenten dynamischen Objekten. Die Vollversion kostet bei www.aerosoft.de knapp 70 Mark, Besitzer der *FS98*-Version von *GA3* können für 15 Mark ein Upgrade erwerben.



Ziemlich wenig Betrieb am Ferienfliegerflugplatz Düsseldorf.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.nd4spd.de

„Trotz meiner anfänglichen Skepsis macht NFS Porsche dank der vielen Tuning-Möglichkeiten so langsam richtig Spaß. Außerdem bin ich gespannt, ob es Motor City nach Deutschland schafft."

Auf der Cover-CD finden Sie den offiziellen neuen Porsche von EA, den kraftvollen 959er.

Dampfhammer von EA

Stolze Besitzer von *NFS Porsche* können sich diesen Monat über ein zweites Add-On-Auto aus dem Hause EA freuen: Mit dem Porsche 959 aus dem Jahre 1987 steht Ihnen auf unserer Cover-CD ab sofort ein regelrechter Dampfhammer zur Verfügung. Hinter dem Steuer des seinerzeit in Zuffenhausen als direkte Antwort auf den Ferrari F40 entwickelten Supersportwagens kann man getrost auf fünf der insgesamt sechs Gänge verzichten, wenn der Flitzer erst einmal auf Touren gebracht wurde. Die atemraubenden Elastizitätswerte des 959er erlauben entspanntes Fahren im 4. Gang, ohne dass jemals das Verlangen nach mehr Durchzugsvermögen aufkommen könnte.

Die Polizei wieder im Einsatz

Gehören Sie zu denjenigen, welche die Fahrten mit PS-starken Polizeiwagen aus *NFS 3* und *4* vermissen? Wenn ja, dann sollten Sie sich den Namen Christoph Kleiner unbe-

Auf der Cover-CD

Porsche 959 (*NFS Porsche*)
Mit dem Porsche 959 erhalten Sie ein weiteres in der Verkaufsversion deaktiviertes Auto.
959.exe

Polizei-Porsche (*NFS Porsche*)
Der Polizei-Porsche tröstet über das Fehlen des Verfolgungsmodus in *NFS Porsche* hinweg.
polizei.exe

Lotus Esprit (NFS 4)
Der Lotus Esprit sorgt dafür, dass sich Ihre *NFS 4*-CD weiter im Laufwerk dreht.
lotusesprit.exe

Screenshot des Monats

Wie es dem Gewinner des Screenshot-Gewinnspiels **Dennis Maibom** aus Salzgitter gelungen ist, einen waschechten Sattelschlepper mit seinem vergleichsweise kleinen Pickup zu dieser etwas komisch aussehenden Sprungeinlage zu bewegen, bleibt wohl immer ein Rätsel. Bei *Need For Speed* scheint jedenfalls nichts unmöglich zu sein. Einen Bullfrog-Pack ist uns das seltsame Ereignis allemal wert. Möchten auch Sie teilnehmen und ganz nebenbei einen Bullfrog-Pack mit Bullfrog-Armbanduhr, *Theme Park*-T-Shirt und *Theme Park*-Rubic's Cube gewinnen? Dann schicken Sie einfach einen möglichst spektakulären Screenshot an kivlov@uni.de (bitte Ihre Adresse nicht vergessen!) aus einen *NFS*-Titel Ihrer Wahl! Viel Glück!



Dennis Maibom sorgte für das automobile „David gegen Goliath".

Was plant Electronic Arts im Online-Bereich?

Was plant EA in Deutschland für reine Online-Produkte wie *Motor City*? Zu diesem Thema standen uns Jörg Brand aus dem Ressort des Produktmarketings und Online Direct Marketing Manager Felix Göppl von EA Deutschland Rede und Antwort.



Felix Göppl (links) und Jörg Brand, EA

PC Action Wie weit ist das deutsche Online-Angebot zu *Need For Speed*?
EA: Bisher existiert keine deutsche Seite von Electronic Arts Deutschland zu *Need For Speed*. Derzeit werden alle Informationen über Needfor-Speed.com gestreut. Ein deutscher Auftritt ist in Planung, ein genauer Termin für den Start dieser Seite ist noch nicht absehbar.

PC Action Wird es auch im Anbetracht von *Motor City* ein deutsches EARACING.COM geben?
EA: Diese Frage hängt sehr von der vorherigen ab – daher vorerst nicht.

PC Action Momentan wird von vielen Fans noch bezweifelt, ob *Motor City* angesichts immer noch hoher Internetpreise auch in Deutschland erscheinen wird. Wie schätzt ihr die Marktchancen von *Motor City* ein?
EA: Grundsätzlich nimmt die Bedeutung der Online-Komponenten der Spiele für uns sehr zu, was sich in dem Auftritt von ea.com widerspiegeln wird. Das gilt auch für die Rennsimulationen. Wir glauben, dass es nur eine Frage der Zeit sein wird, bis die Preise für Pauschaltarife in Deutschland weiter sinken werden.



Auf der Cover-CD: Mit dem Polizei-Porsche kommen auch in Need for Speed Porsche Räuber-und-Gendarm-Gefühle auf.



Auf der Cover-CD: Dank perfekter Kurvenlage werden für Sie mit dem Lotus Esprit in NFS 4 brillante Rundenzeiten möglich.

dingt merken, da er der Cover-CD dieser Ausgabe den Porsche 914/4 2.0 im Gewand der deutschen Polizei beisteuert. Sehr elegant ist ihm die Eingliederung des Blaulichts gelungen. Schade nur, dass nicht gleichzeitig eine Sirene zu hören ist. Regelmäßig neue Modifikationen zu *NFS Porsche* finden Sie auf Christophs Seite unter http://www.need4-speed5.de.

Englischer Sportsgeist

Kevin Suske (http://mde-sign.tsx.org) hält einen absoluten Leckerbissen für Sie bereit: einen 81er Lotus Esprit für *NFS 4*. Bekannt aus diversen James-Bond-Filmen, stellt dieser 215 PS starke Flitzer einen Sportwagen feinster englischer Schule dar: wenig Gewicht, viel Leistung. Zugleich ist er das letzte Vermächtnis des 1982 verstorbenen Lotusgründers Colin Chapman.

Cheats zu Porsche in Kürze?

Auf der englischen Seite http://www.nfsstudios.com fand sich eine interessante Meldung. Dort wurde ein EA-Mitarbeiter bezüglich der Veröffentlichung erster Porsche-Cheats befragt. Laut diesem sind zwar durchaus einige Cheats vorhanden, jedoch sei noch unklar, wann diese veröffentlicht werden. Zumindest unser kleines Cheat-Programm aus der vergangen Ausgabe können Sie ja auch jetzt schon verwenden.



Blick auf die Front des 959: Normalerweise sieht man bestenfalls die Rücklichter.

Neues vom dänischen NFS-Profi Jesper Juul-Mortensen

Nd4spd.de samt Partnerseite http://nfs4country.btwracing.com konnte Jesper Juul-Mortensen interessante Fragen stellen. Der fast schon legendäre Schöpfer des Hilfsprogramms Viv Wizard entschlüsselt zur Zeit noch das neue EA-Datei-Format, das bei *NFS Porsche* verwendet wurde. Ein Erfolg würde den Durchbruch für freie Add-On-Fahrzeuge bedeuten.

PC Action Was macht dein Kampf mit dem neuen Dateiformat, mit dem EA *NFS Porsche* ausgestattet hat?
Jesper: Ich bin schon weitergekommen. Ein paar renommierte „Hacker" wie Addict halfen mir natürlich. EA hat viele der alten Formate verändert, allerdings nur sehr oberflächlich, was die Sache leicht machte. Doch ich gebe zu, dass es mir immer noch Rätsel aufgibt. Momentan ist es mir gelungen, den Autos Deformationen wie auch neue Texturen hinzuzufügen. Wir sind auf dem richtigen Weg, aber noch weit vom Ziel entfernt

PC Action Wann können wir eine neue Version des Viv Wizard erwarten?
Jesper: Ich bin mir nicht sicher, ob es die jemals geben wird. Ich habe einfach keine Zeit für eine anstrengende (und unbezahlte :-)) Tätigkeit wie die Verwaltung eines Programms von der Größe des Viv Wizard. Letztlich wird die Eingliederung der Porsche-Formate zu viel Zeit verschlingen. Eventuell werde ich mich mehr auf kleinere Programme beschränken, die einfach verwaltet und, falls nötig, aktualisiert werden können. Sollte irgendjemand Zeit und Lust zur Viv-Wizard-Weiterentwicklung (geschrieben in Delphi 4) haben, kann er mir gerne schreiben.

PC Action Wir bedanken uns für die offenen Worte.

FIFA 2000

Erfahren Sie Trends zu *FIFA 2000* sowie *EURO 2000* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Die fünfte FML-Saison geht ihrem Ende entgegen und die Play-Offs um die Meisterschaft sind wider Erwarten für die Devils in greifbarer Nähe."

Top oder Flop? EAs offizielles Spiel zur Europameisterschaft, die vom 10. Juni bis zum 2. Juli in Belgien und den Niederlanden ausgetragen wird, spaltet einmal mehr die Fangemeinde.



Hübschere Stadien und Spieler, die gleiche Spielbarkeit: Neuerungen können Sie bei EURO 2000 wieder mit der Lupe suchen.

EURO 2000 – Ein neues Spiel?

Nachdem *EURO 2000* nun rechtzeitig vor der EM erschien, ist die FIFA-Fangemeinde einmal mehr in zwei Lager gespalten. Eine Hälfte findet *EURO 2000* gut, die andere kann sich nicht damit anfreunden. Aber auch unter denjenigen, die *EURO 2000* als gelungen bezeichnen, wird kaum ein Spieler deswegen *FIFA 2000* völlig beiseite legen. Wieder einmal kann man sich des Eindrucks nur schwer erwehren, dass EA lediglich schnell eine zweite *FIFA*-Version zu gegebenem Anlass (Europameisterschaft) auf den Markt bringen wollte. Zu sehr spielt sich *EURO 2000* wie *FIFA 2000* und viel zu geringfügig sind die Änderungen. Am ärgerlichsten ist wohl, dass keiner der Mängel von *FIFA 2000* behoben wurde und dass *EURO 2000* noch höhere Anforderungen an die Hardware stellt, als dies ohnehin schon der Fall war. Zwar macht die Grafik nun etwas mehr her, der Blick über das Stadion hinaus in die Landschaft ist schön anzusehen und die animierten Gesichter machen das Spiel noch realer, aber reicht das aus? Wohl kaum. Wieder einmal wurden praktisch keine der wirklich relevanten Wünsche der Fangemeinde berücksichtigt. In der nächsten PC Action lesen Sie Interviews mit Onlinespielern aus verschiedenen Ligen und deren Meinung zu *EURO 2000*.

VDFL und DFN

Die Vereinigung Deutscher Fifa Ligen im Internet (VDFL) hat vor einigen Wochen mit der größten deutschen *FIFA*-Info-Seite, German Fifa Online (GFO), fusioniert. Durch diese Fusion soll ein zentraler Anlaufpunkt für *FIFA*-Spieler geschaffen werden. Aktive Ligaspieler können auf der VDFL-Seite (http://FIFA2000.gnw.de/gfo2k/vdfl/index2.shtml) verfolgen, wie sich die Spieler uhrer Liga im ligaübergreifenden VDFL-Wettbewerb schlagen, während Interessierte jede Menge Downloads und Infos über *FIFA 2000* auf den GFO-Seiten finden. Nachdem sich der ehemalige Leiter der VDFL, Frank Engel, zurückgezogen und das Amt Henrik Braune übergeben hat, wurde kräftig an der neuen Page gearbeitet. Als dieser Vorgang schließlich beendet war, startete sogleich der Ligacup, der als Übergang bis zur neuen Saison gedacht ist. Ebenfalls neu erschaffen wurde das DFN,


Das Deutsche FIFA Netz ist die zentrale Anlaufstelle für FIFA-Fans.

das Deutsche Fifa Netz, das unter http://FIFA 2000.gnw.de zu finden ist. Dieser Verband, dem die großen Seiten VDFL, GFO und Planetfifa angehören, hostet kleinere FIFA-Pages.


In der VDFL messen sich die besten Spieler diverser Ligen in mehreren Wettbewerben.

FML Aktuelles – Neue Saison beginnt am 10. Juli

Die fünfte FML-Saison ist fast vorbei und der Umstieg auf *FIFA 2000* hat zu neuen Kräfteverhältnissen in der Liga geführt. Einige starke Spieler der Vergangenheit kamen mit dem Spiel nicht so gut zurecht wie noch mit *FIFA 99*, bei anderen war es gerade umgekehrt. Hinzu kommt, dass zu Beginn der Saison einige sehr starke Spieler in die FML eingestiegen sind, die nur deshalb nicht in die Play-Offs um die Meisterschaft eingreifen können, weil sie in der zweiten bzw. dritten Liga gestartet sind. Der Umstieg auf *FIFA 2000* hat allerdings auch zu bislang unbekannten technischen Schwierigkeiten geführt. Häufig gab es Probleme, die teilweise sogar dazu führten, dass Spieler wieder aus der FML ausscheiden mussten bzw. erst gar nicht spielen konnten. Interessierte, die sich für die neue Saison, die am 10. Juli startet, anmelden wollen, werden deshalb gebeten, schon vor einer Anmeldung in Freundschaftsspielen zu testen, ob sie problemlos Mehrspielerverbindungen per Modem oder ISDN spielen können. Partner für Freundschaftsspiele finden sich leicht auf der FML-Homepage unter http://www.fifamodem-liga.de im Forum.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Mai in der FML wurde das Tor von **Florian Auer** (FC Firestorm Schierling) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA-Ausgabe 3/2000 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Mai unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Ercan Kenar gewählt. Beide Gewinner erhalten ein Topspiel aus der aktuellen PC Action.


FML-Tor: Nach zwei Nachschüssen fällt das spektakuläre Tor. Der Goalie ist machtlos.

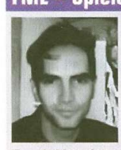

Freies Tor: Nach einem Freistoß befördert ein Seitfallzieher den Ball ins lange Eck.

FML-Ligapokal

Achtelfinale (19.05.00–25.05.00)			
Dvalin' Knappen	Mönchengladbach Mavericks	9:4	8:2
Wiesmoor Lions	JSG Fräggel	6:8	4:9
TSV 1860 Salzweg	RW Fressen	5:5	5:8
Grasshoppers Hockstein	FC Bunderhee	1:1	2:13
OFC Neugersdorf	Brazzo United	2:6	10:4
VfL Uevekoven	Vorwärts Losheim	4:8	1:7
1. FC Rheuma-Hilden	Colors 99	0:5	0:5
Hilden Wizards	SV Ilmenau	10:9	4:7

Der Titelverteidiger FC Bunderhee will erneut ins Pokalfinale einziehen.

FML – Spielerporträt


Frank Henning ist ein FML-Veteran der ersten Stunde.

In dieser Ausgabe stellt sich Frank Henning (30 Jahre alt, Trainer der VNV Nation) vor, ein weiterer FML-Spieler der ersten Stunde. In der vergangenen Saison erspielte er sich den vierten Platz in der Gruppe B der Premier League.

1. Wie bist du auf die FML gekommen ?
Ich bekam wieder Lust auf Fußball, weil die Eintracht aus Frankfurt in der 2. Liga im Aufwind war. Zu dieser Zeit war *FIFA 98* gerade auf dem Markt und ich begann mit dem Zocken am PC. Als ich dann mein Modem bekam, war die Teilnahme an einer Online-Liga die logische Konsequenz.

2. Was begeistert dich an diesem Spiel ?
Ich bin mir noch nicht sicher, ob mir *FIFA 99* oder *FIFA 2000* besser gefällt. Was mich jedoch begeistert ist, dass die *FIFA*-Reihe von EA Sports das Fußballfeeling am besten rüberbringt. An *FIFA 99* gefiel mir vor allem der grafische Fortschritt gegenüber *FIFA 98*. Auch das Gameplay wurde realistischer, alles unter der Voraussetzung, dass man auch den von den Spielern der FML entwickelten Patch benutzt. Denn ganz ohne ein wenig Bastelarbeit geht es kaum. *FIFA 2000* dagegen begeisterte mich erst einmal überhaupt nicht, was aber auch an meinem alten PC lag, der mit 166 MHz einfach zu langsam war. Ebenfalls ein wichtiger Pluspunkt für die *FIFA*-Reihe: Dass es so viele selbstgebastelte Add-Ons im Internet zu finden gibt, die das Spiel sehr viel besser machen.

3. Deine Aufstellung, deine Spielart, deine Stärken ...
Meine Aufstellung war zu *FIFA 99*-Zeiten das 4-2-4-System. Ich spielte schnelle Pässe aus der Abwehr über das Mittelfeld in die Spitze, um dort mit meinen vier Angreifern mit Doppelpässen durch die gegnerische Abwehr zum Torerfolg zu kommen. Leider haben sich meine Gegner gut auf mein System eingestellt, was meinen ewigen Mittelfeld-Platz erklärt. Mit *FIFA 2000* habe ich meine Linie noch nicht gefunden.

4. Spielst du noch andere Online-Spiele?
Quake 3 Arena zocke ich derzeit sehr gerne, obwohl ich mehr *FIFA 2000* für die Liga üben sollte (grins), aber online macht es eben riesigen Spaß. Des Weiteren – allerdings im eigenen Netzwerk – spiele ich gerne Strategie-Klassiker wie *Age Of Empires* oder *Command & Conquer*.

Auf der Cover-CD

Ligamanager, FML Ligafiles für den Ligamanager
Sehr guter Ligamanager, mit dem auch leicht eigene Ligen erstellt werden können und für den fertige Ligadaten verschiedener Ligen im Internet zu finden sind.
LM98.zip, FMLfiles.zip

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats
hilite02.sav
hilite03.sav

NHL 2000

Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Schüler
http://www.gml2000.de

„Ich freu mich auf NHL 2001 (und 2002 und 2003 und ...) und hoffe, dass EA Sports es schafft, die ‚Bugtordichte' auf ein Minimum zu beschränken."



In dieser Saison weht Rauxel ein kräftigerer Wind entgegen. Hier geht ein Mann in Rot zu Boden.

NHL 2001: Die Profi-Zocker hoffen ...

Seit 1994 hat EA Sports jedes Jahr eine Neuauflage der NHL-Serie in die Regale gebracht und das wird wohl auch die nächsten Jahre so bleiben. *NHL 2001* steht schon in den Startlöchern und nicht wenige Fans der Serie setzen nach der für Profis doch etwas zu einfachen 2000er-Version ihre Hoffnungen auf einen gelungenen Nachfolger. Die Verbesserung des Gameplays ist laut EA Sports auch das oberste Ziel, die der ohnehin schon hervorragenden Grafik nur Nebensache. Die Profi-Zocker der German Modem League sind von den Möglichkeiten, bei *NHL 2000* Tore zu erzielen, enttäuscht worden, vor allem die vielen „Hundertprozent-Tore" sind ein Schwachpunkt. Für Online-Spieler interessant ist die angekündigte Option, sich sein eigenes Team zu erstellen, das man in Online-Begegnungen gegen die Auswahlen der anderen Spieler antreten lassen kann. Mehr zu *NHL 2001* in unserem E3-Report weiter vorn im Heft.

Aufstellungen selbst gemacht

Wir haben oft von editierten Rostern (Team-Aufstellungen) für *NHL 2000* berichtet und auch schon viele verschiedene auf der Cover-CD bereitgestellt. Viele werden sich fragen, wie man Roster modifizieren kann. Hierzu verwenden Bastler den Editor von Blomman. Mit diesem klasse programmierten und leicht verständlichen Tool kann man alle Attribute der Spieler und Teams verändern, Transfers vornehmen und vieles mehr. In Verbindung mit diversen Grafikeditoren lassen sich mithilfe des Blomman-Editors sogar komplett neue Teams und Ligen erstellen. Wir haben das Programm auf die CD gepackt.



Viel Frust herrscht bei den Flyers: Das Team aus Minden gurkt am Tabellenende der GML-Modemgruppe herum.

Neues aus der GML

Ende Mai waren die Vorrunden der GML-Ligen beendet. In den ISDN-Gruppen entwickelte sich eine äußerst spannende Situation. In Gruppe 1 führten die Rauxel Devils die Tabelle zwar an, dies aber nur aufgrund des besseren Torverhältnisses. Die Panthers aus Hannover und die Riedering Redwings saßen ihnen im Nacken. In Gruppe 2 war der Underdog aus Hainburg immer noch auf Platz 1 zu finden, gefolgt von den Blues aus Monheim, die allerdings gerade nach ihrem miesen Start in die Rückrunde mittlerweile wohl auf Platz 3 abrutschten. In der Modemgruppe war die Situation im Kampf um Platz 1 ähnlich spannend. Die Avalanche aus Ennepetal (Vorjahressieger) führte die Tabelle an, Lightning aus Gütersloh lag punktgleich auf Platz 2. Das Tabellenende war fest in der Hand der beiden Teams aus Minden.

Außerdem

/// Die **German Modem League** hat jetzt einen eigenen **Newsletter**, der abonniert werden kann. /// Die **Teilnahmegebühren** für die German Modem League wurden auf 20 Mark **gesenkt** und die Kaution für die Zweite Liga (GQL) auf 30 Mark reduziert. /// **Anmeldungen** für die Saison 2001A der GML sind bereits ebenso **möglich** wie zur OPEN 8. Letztere wird nicht als Liga ausgetragen, sondern als Pokalrunde im KO-System. ///



Auf der Cover-CD

NHL Editor 1.4
Damit können Sie bequem Aufstellungen ändern.
nhled2000_full.exe

Das beste Roster
Aktuelle Aufstellungen frisch aus dem Netz
pera12_5.exe


DARK PROJECT II
THE METAL AGE™
DIE NACHT GEHÖRT DIR,
DEN REST MUSST DU STEHLEN!
LOOKING GLASS STUDIOS
OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
PC CD
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE
Dark Project II: The Metal Age. © 1999 Looking Glass Studios. © and published 2000 by Eidos Interactive. Alle Rechte vorbehalten.

GTA 2



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
15 Jahre, Schüler aus Frechen
http://www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Damit es nicht dauernd zu Rechtschreibfehlern kommt, schreiben wir ab dieser Ausgabe das ‚a' von GTA 2 groß."

Auf der Cover-CD

Neue Karte (Die Hard)
Stunts en masse: Meistern Sie unter Zeitdruck eine ausgeklügelte Hindernisstrecke.
diehard.exe

Zwei neue Wagen
Einmal Geisterjäger sein – dieser Traum wird mit dem Ghostbusters-Einsatzwagen für *GTA 2* wahr. Außerdem gibt es noch ein neues Yakuza-Fahrzeug namens „Raven".
Ghostbuster.exe
Raven.exe

Automanipulator
Manipulieren Sie den *GTA 2*-Fuhrpark nach Ihren Wünschen.
gta2am.exe

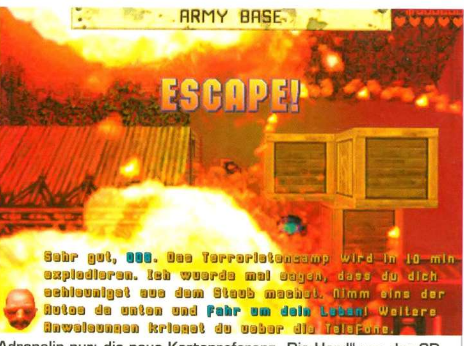
GTa2 Workshop
Editieren Sie die *GTA 2*-Schriftarten nach Ihren Wünschen.
gta2workshop.exe

GXTed V 1.2
Endlich können Sie bequem alle Texte der Missionsbeschreibungen mit eigenen Ergüssen füllen.
gxted12.exe

SEQed
Bestimmen Sie die Reihenfolge der *GTA 2*-Spielabschnitte.
seqed.exe

Neue Karte: Die Hard

Langsam findet die *GTA 2*-Fangemeinde Gefallen an der Erstellung eigener Karten. Nachdem Sie Ihre Fahrkünste auf der Stuntkarte „ISC" (PCA 6/2000) unter Beweis stellen durften, steht bereits die nächste Herausforderung auf unserer Cover-CD bereit. In Anlehnung an den Film *Stirb Langsam* entstand ein mit allerlei Missionen und Zwischenereignissen gespickter Hinderniskurs, der auch *GTA 2*-Profis an die Grenzen bringt. Da sich die Karte international großer Beliebtheit erfreut, ist sogar schon ein Nachfolger in der Mache.



Adrenalin pur: die neue Kartenreferenz „Die Hard" von der CD.

Chaos bei DMA?

Bei den *GTA*-Machern aus Edinburgh hängt scheinbar der Haussegen schief. Mehrere Mitarbeiter, darunter auch *GTA 2*-Produzent Colin McDonald, wollen angeblich DMA den Rücken kehren und zum britischen Softwarehaus Rage (*Incoming*) wechseln. Wir hoffen auf eine Falschmeldung, da keine offizielle Stellungnahme vorliegt. Eine weitere Hiobsbotschaft: Das geplante Add-On zu *GTA 2* fällt vielleicht komplett dem Rotstift zum Opfer. Trotzdem geht es weiter, denn *GTA 2* ist gerade für den Dreamcast erschienen und am PC-Nachfolger wird definitiv gearbeitet.

Profi-Tipps

Unter der Adresse http://gtaedit.gtazone.de startete die erste deutsche *GTA 2*-Editing-Seite, die vor allem für Karten-Designer einen Blick wert ist. Neben Tipps zu den *GTA 2*-Editoren erhalten Sie bei GTAEDIT ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zum Thema Missionsdesign. Auch http://www.gta-2.de hat sich als *GTA 2*-Informationsquelle etabliert.

Gewinnspiel: Der große Knall

Nächste Ausgabe ist es soweit, dann küren wir den Gewinner unseres Screenshot-Wettbewerbs. Wenn Sie noch teilnehmen möchten, sollten Sie sich beeilen. Wir suchen die spektakulärste Explosion aus *GTA 2*. Senden Sie den Screenshot samt Ihrer Postanschrift an gleb@gamez.de oder auf Diskette an die Redaktion, Stichwort „GTA 2". Als Gewinne winken mehrere Take-2-Spiele zur freien Auswahl, ein *GTA 2*-T-Shirt und -Soundtrack. Info: www.gtazone.de/pca.shtml. Viel Glück!

Ein Fall für die Geisterjäger: Den Ghostbusters-Schlitten finden Sie auf unserer Cover-CD.

Der Editor von PCA 4/2000 macht's möglich: kreative Bauwerke dank kreativer Fans.

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Brylonak" Philipp
33 Jahre, kfm. Angestellter
Diablo 2 Watchtower
http://www.d2watchtower.de

„Mieses Timing, Blizzard! So wie es im Moment aussieht, trudelt Diablo 2 bei mir gerade dann ein, wenn ich in meinem Urlaubsbomber sitze."



In den Genuss solcher Zaubersprucheffekte kommen Sie nur mit einer 3D-Grafikkarte mit mindestens 8 MB RAM.

Furchtlos stapft der Barbar durch den grünen Nebel in der Kanalisation.

Letzte Infos

Nun ist auch mein erster E3-Besuch vorbei. Selbstverständlich habe ich auch dem stark umlagerten Stand von Blizzard einen Besuch abgestattet. Viel Neues gibt es allerdings nicht zu berichten, zumal *Diablo 2* bei der Präsentation im Schatten von *Warcraft 3* stand. Immerhin steht jetzt fest, dass *Diablo 2* nun tatsächlich Anfang Juli in den Läden stehen soll und doch nur drei und nicht – wie lange angenommen – vier CDs umfasst. Eine Vollinstallation ist möglich, die ca. 1,5 GB Festplattenplatz beansprucht. Eine der CDs muss zum Spielen trotzdem im Laufwerk bleiben.

Feinabstimmung

Anscheinend überarbeitete Blizzard die Skilltrees nach dem Beta-Test noch etwas. Außerdem soll es eine Obergrenze der Skill- und Charakterlevels geben. Bei den Charakteren soll das Limit bei Level 99, bei den Skills bei Level 20 liegen. Der Wert kann nur mit magischer Ausrüstung überschritten werden. Abgelegte Gegenstände liegen nicht mehr ewig auf dem Boden. Normale Gegenstände verschwinden ungefähr nach einer Viertelstunde, magische Gegenstände (Rare, Unique und Sets) nach ca. 60 Minuten. Fakt ist übrigens auch, dass in *Diablo 2* nur die Auflösung 640x480 verfügbar ist, entgegen allen Gerüchten, die in letzter Zeit aufgekommen sind. Bedingt durch die große Menge an vorgerenderten Grafiken bietet diese Auflösung laut Blizzard die optimale Mischung aus Installationsgröße, Systemanforderungen und CD-Anzahl.

Auf der CD finden Sie eine Karte der Umgebung des Rogue-Camps, zusammengestellt aus Screenshots. Entspricht in etwa dem Umfang des Stress-Tests. Außerdem eine Karte von der *Diablo 2*-Welt, gezeichnet von einem Fan. Des Weiteren ein nützliches Programm, mit dem Sie etwas mit den Skilltrees herumspielen und Ihre Charaktere planen können.

Diablo-2-Systemanforderungen

Mittlerweile stehen auch die entgültigen Systemanforderungen fest:

Einzelspieler-Anforderungen:
Windows 2000, 95, 98 oder NT 4.0 Service Pack 5, Pentium 233 oder besser, 32 MB RAM (64 MB unter Direct3D), 600 MB Festplattenplatz, 4xCD-ROM, DirectX-kompatible Grafikkarte

Mehrspieler-Anforderungen:
64 MB RAM, 900 MB Festplattenplatz, 28.8 oder schnelleres Modem. Bis zu 8 Spieler TCP/IP oder Battle.net

Optionale 3D-Beschleunigung:
Unterstützt Glide- und Direct-3D-kompatible Grafikkarten mit mindestens 8 MB RAM.



Das Feuer verhindert einen Rückzug, als gleich vier der Kolosse den Helden angreifen.



So entsteht Atmosphäre: Eklige Spinnweben überziehen in den Sümpfen den Boden.

Auf der Cover-CD

Tränke in Diablo 2
Alle Tränke und ihre Wirkung.
potions.shtml

Karte der Diablo2-Welt
Die *Diablo 2*-Welt auf einen Blick.
Diablomap.gif

Automap des Stresstests
Karte der ersten Hälfte des 1. Akts
map_roguecamp.jpg

Diablo2 Character Planner
Erleichtert die Skillverteilung
Character Builder.exe

C&C: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

Alexander Dilthey
16 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„C&C und kein Ende. Alarmstufe Rot 2 sorgt in der Szene schon wieder für Aufregung."

Alarmstufe Rot 2 kommt!

Wie bereits in der letzten PC Action berichtet, wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres *Alarmstufe Rot 2* veröffentlicht. Wir fassen hier noch einmal in aller Kürze die wichtigsten Facts und Features zusammen.

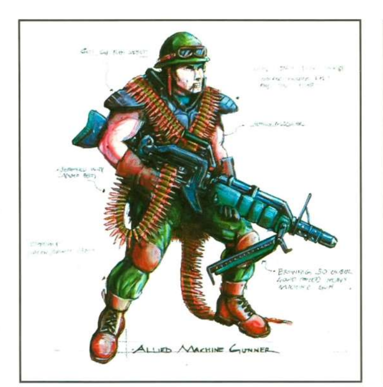
- Hintergrund-Story: Einige Jahre nach dem Sieg der Alliierten in RA1 greift der russische Diktator Romanov die USA an, um Rache für die Niederlage in RA1 zu nehmen. Die sowjetische Offensive beginnt erfolgreich, da praktisch das gesamte Verteidigungsnetzwerk der USA durch russische PSI-Truppen gestört ist. Deswegen bitten die USA um militärische Schützenhilfe aus der Alten Welt. Gerüchten zufolge spielt man in *Alarmstufe Rot 2* die Rolle eines europäischen Commanders.
- Für die Grafik verwendet Westwood eine abgespeckte *Tiberian Sun*-Engine. Entfernt wurden unter anderem das verformbare Terrain und die Höhenstufen, hinzugekommen sind Wettereffekte. Grund hierfür ist – so einer der Game-Designer –, dass man ein schnelles, überraschendes Spiel aus *Alarmstufe Rot 2* machen wollte, ohne aber dabei auf tief greifende Strategien zu verzichten.

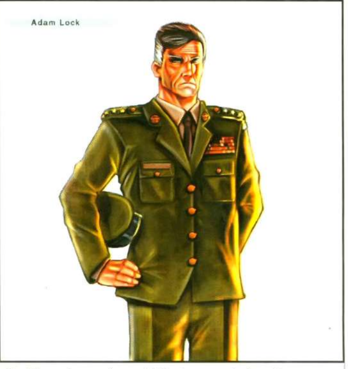


Internetseiten zu Alarmstufe Rot 2 schießen wie Pilze aus dem Boden. Hier das Konzept-Layout von redalert2.de.

- Im Endeffekt sieht es derzeit so aus, als würde uns eine Mischung aus *Tiberian Dawn* und *Starcraft* erwarten.
- Die Screenshots sind diesmal definitiv nicht manipuliert, das haben Besucher der E3 bestätigt, die dort *Alarmstufe Rot 2* spielten. Natürlich ist es aber möglich, dass Westwood die Detailstufe ganz bewusst reduziert, um *Alarmstufe Rot 2* auch auf langsamen Rechnern spielbar zu machen. Die Minimal-Systemvoraussetzungen liegen übrigens derzeit bei einem PII 233.

Alarmstufe Rot 2: Dem massiven Angriff der Marine-Einheiten wird die Basis nicht standhalten.





Westwoods Konzeptzeichnungen zu Alarmstufe Rot 2: Sie sehen einen Alliierten und den Vorgesetzten des Commandos aus C&C: Renegade – ohne grimmigen Blick geht's anscheinend nicht!

- Es sind sehr viele neue Multiplayer-Modi zusätzlich zu den altbekannten geplant. Was genau Westwood da im Schilde führt, wissen wir aber leider noch nicht. Interessant in diesem Zusammenhang: Die Möglichkeiten, die *Alarmstufe Rot 2* in Sachen Multiplayer-/Internet-Spiele bietet, würden laut einem der Produzenten Modi wie World Domination und Ladder-Spiele weit übertreffen.
- Verteidigungsanlagen werden in *Alarmstufe Rot 2* im Verhältnis stärker sein als in vorangegangenen *C&C*-Spielen.
- Das Gameplay der beiden Seiten wird in grundlegenden Aspekten unterschiedlich sein. Die Sowjets verwenden sehr gerne ihre neuesten Einheiten, die PSI-Korps, denn damit können sie praktisch jede beliebige Lebensform fernsteuern. Die Alliierten dagegen setzen voll auf ihre Marine und auf ihre Fähigkeit, die gesamte Karte aufzudecken (mit dem Spionagesatelliten) und ihre eigene Basis perfekt zu verstecken (mit Schattengeneratoren).

Alarmstufe Rot 2 im Netz

Kurz nach der Veröffentlichung der ersten *Alarmstufe Rot 2*-News schossen *Alarmstufe Rot 2*-Seiten wie Pilze aus dem Boden. Deutsche Seiten gibt es derzeit (20.05) zwar noch keine, jedoch haben die Betreiber von drei der größten deutschen *C&C*-Seiten Pläne, diese komplett umzustrukturieren bzw. eine separate Seite für *Alarmstufe Rot 2* zu eröffnen. Bis zum Erscheinen dieser Ausgabe werden dann auch nach menschlichem Ermessen diese deutschen Seiten online sein:

- **RedAlert2.de**
  Ein Ableger der C&C Information Networks
- **RedAlert2Warzone.de**
  Eine Tochterseite von TiberianWarZone.de.
- **CnCRebirth.de**
  Diese Seite wurde komplett in Richtung *Alarmstufe Rot 2* umstrukturiert.

Unsere amerikanischen Zockerkollegen haben es da wesentlich besser:

- **Battleground: Alarmstufe Rot 2 (http://www.sovietinvasion.org)**
  Sehr solide Informationen über *Alarmstufe Rot 2*, übersichtliches Layout, alle bisher veröffentlichten Screenshots. Die News sind erstklassig. Alles in allem derzeit die meiner Meinung nach beste *Alarmstufe Rot 2*-Seite im Internet.
- **RedAlert2.org**
  Nicht so brillant wie BG: Alarmstufe Rot 2, aber dennoch sehenswert. Auffällig ist die mit Flash 4 durchgestylte Navigation.
- **Incredible Alarmstufe Rot 2 (http://ra2.tiberiumsun.com)**
  Ebenfalls durchaus solide Seite. Das Layout ist hier allerdings nicht so gut gelungen, die News sind recht unübersichtlich.

Häufig gestellte Fragen ...

Westwood hat eine *Alarmstufe Rot 2*-FAQ veröffentlicht. CCIN hat sie komplett ins Deutsche übersetzt, die Datei finden Sie auch auf der Cover-CD. Nachfolgend ein kleiner Ausschnitt:

Was genau ist der „Turtle Mode", von dem wir bereits gehört haben?

Der „Turtle Mode" ist ein bestimmter Gebäudemodus: In diesem Modus sind die Gebäude verschlossen, so dass sie bei Angriffen weit weniger Schaden nehmen. Das hatten wir ursprünglich geplant, aber als wir in die Phase des genauen Ausbalancierens kamen, haben wir herausgefunden, dass dieser Modus das Spiel zu sehr verlangsamt. Stell dir vor, du hast eine Menge Zeit und Geld in einen Wettersturm investiert, nur um hinterher herauszufinden, dass dieser Sturm fast wirkungslos war. Uns hat das immer sehr frustriert und es passte nicht zu der Art von Spiel, das wir machen wollen. *Alarmstufe Rot 2* handelt von großen Waffen, viel Action und großartigen Erfolgen und Abrechnungen.

MOD-News für Tiberian Sun

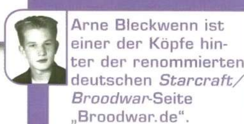
- **TS2Alarmstufe Rot 2 (http://ts2ra2.tsx.org)** hat die Arbeit an einem MOD begonnen, der *Alarmstufe Rot 2*-Einheiten in *Tiberian Sun* einbindet. Das, was wir bisher gehört haben, war viel versprechend. Hoffen wir, dass das Projekt nicht eingestellt wird ...
- **Bei den UCD (http://ucd.gamesmania.de)** gibt es jetzt eine Version des MODs „It's Researching Time!". Erwähnenswert ist das vor allem, weil die UCD eine deutsche Entwicklergruppe sind. Mit etwas Glück ist zum Erscheinen dieser Ausgabe bereits der neue MOD „Infantry Force" fertig. Laut Entwickler soll Infantry Force drei (!!) Kampagnen, eine neue Rasse, eine neue Option namens „Straßenschlacht" und 15 neue Einheiten enthalten. Die Kampagnen beschäftigen sich hauptsächlich mit Straßenkämpfen zwischen Infanteristen.
- **XCC (http://xcc.tiberian.com)** arbeitet derzeit an einem Voxel-Editor. Bis zur Fertigstellung wird aber noch eine ganze Menge Zeit vergehen, denn derzeit hat selbst der Voxel-Viewer noch Probleme mit der Farbdarstellung. Jedoch ist schon allein die Tatsache, dass es jetzt einen Viewer gibt, eine kleine Sensation – es dauerte Monate, bis das Datenformat, das *Tiberian Sun* intern zur Speicherung von Voxeln verwendet, entschlüsselt war. Gut für MOD-Entwickler ist diese Nachricht, weil man mit einem funktionsfähigen Voxel-Editor eigene 3D-Modelle ins Spiel integrieren könnte. Das wiederum würde es ermöglichen, die gesamte *Tiberian Sun*-Grafik von Grund auf umzukrempeln.



Auf der Cover-CD

Alarmstufe Rot 2 FAQ
Häufig gestellte Fragen zu *Alarmstufe Rot 2* (deutsche Übersetzung)
Faq.doc

Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite „Broodwar.de".

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://www.broodwar.de

„Ich bin gespannt auf die Spiele des deutschen Teams gegen die Amerikaner. Unabhängig von Starcraft helfe ich momentan dem Ex-Webmaster von Broodwar.de Brainbug bei seiner neuen Seite: http://www.halflife.de und würde mich freuen, wenn Sie einmal vorbeischauen würden."

Starcraft Strategie-Buch

X'Ds~Grrrr..., der bekannte *Starcraft*-Spieler aus Kanada, über den wir bereits mehrmals berichtet haben, hält sich momentan in Korea als professioneller *Starcraft*-Spieler auf und scheint sehr glücklich über seine momentane Situation zu sein. Er schreibt gegenwärtig an seinem ersten Buch, welches – wie sollte es anders sein – von *Starcraft* handelt und ca. 400 Seiten lang sein wird. Es handelt sich um ein detailliertes Strategie-Buch, in dem er viele seiner Tipps und Tricks preisgibt, eine Vielzahl verschiedener *Starcraft*-Spiele analysiert und Erläuterungen zu Spielen mit festen Rassen (z. B. Zerg vs. Zerg) gibt. Das Buch wird zuerst in Korea erscheinen und kurze Zeit später auch auf dem amerikanischen Markt in englischer Sprache verfügbar sein. Sobald das Buch fertig gestellt ist, werden wir Sie ausführlich informieren und eventuelle Bestellmöglichkeiten nennen.



Ein Zerg-Lager, das durch Zerglinge und Sporenkolonien perfekt von der Umgebung abgeschirmt wird.

PGL und First Blood #2

Jüngst wurden wieder einige qualitativ hochwertige Turniere gestartet, an denen der Großteil der deutschen *Starcraft*-Spieler teilnimmt. Die dritte Saison der Professional Gamers League Germany (http://www.pgl.de), welche einige Anfangsprobleme hatte, ist erfolgreich gestartet. Es wurden bereits zahlreiche Spiele ausgetragen. Aktuelle Ergebnisse, Spielberichte und Informationen finden Sie auf Broodwar.de (http://www.broodwar.de). Parallel dazu organisiert der Clan DEF nach dem erfolgreichen ersten First-Blood-Turnier (wir berichteten) zusammen mit NetPlayer

Ein verschwenderisch ausgestatteter Protoss-Außenposten zur Produktion einer schlagkräftigen Träger-Armee.

(http://www.netplayer.de) ein zweites, hochkarätiges Turnier. Als Preise stehen bereits ein reichlich ausgestatteter PC inklusive TFT-Monitor im Wert von ca. 8.000,- DM sowie ein Geldpreis von 1.000,- DM fest. Auch hierzu finden Sie exklusive Informationen bei Broodwar.de (http://www.rts-clans.de, http://www.pgl.de).

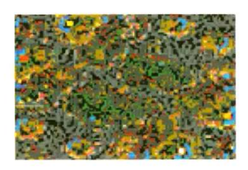
Herausforderung USA

Nach dem Spiel gegen Frankreich bahnt sich eine „kleine Sensation" für das deutsche Team an: ein Spiel gegen die USA. Das Team der USA rekrutiert sich aus den besten Spielern des Landes, die allesamt schon Geld mit *Starcraft* verdient haben. Zwei der amerikanischen Spieler, nämlich Pillars – wohl der weltbeste Protoss-Spieler – und Maynard, waren sogar für längere Zeit in Korea und haben dort als professionelle *Starcraft*-Spieler ihr Geld verdient.

Diesmal stehen die Chancen des deutschen Teams wohl bedeutend schlechter, dafür werden aber die Spiele umso interessanter, da Spieler und Fans endlich einmal die Gelegenheit bekommen, gegen die Weltbesten zu spielen bzw. ihnen zuzuschauen.

Starcraft-Karten

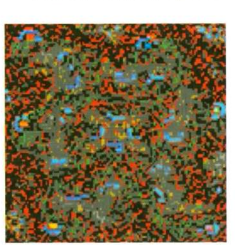
Nachdem Mitte Februar Magikus als Leiter der Map-Sektion abgedankt hatte, ist auch StarHealer von diesem Posten zurückgetreten (dieser betreut nun die Seite Warcraft.de). Neuer Map-Chef ist nun Ice. Um Ihnen einen Einblick zu geben, warum gerade diese beiden Leiter der Map-Sektion waren, stellen wir Ihnen diesmal zwei Maps von ihnen vor.



Map: Peace
Autor: (DAC)StarHealer
Spieler: 2-4 (+ 4 Beobachter)
Größe: 192x128
Terrain: Dschungel
Punkte: 9 von 10

Die Abschieds-Map von StarHealer – auch diese Karte verdient die Bezeichnung „Meisterwerk", selbst wenn man hier mit Frieden nicht weit kommt. Jeder der vier Spieler startet auf seinem Plateau; das Hauptquartier ist normal ausgestattet, und zum Expandieren muss man schon fliegen lernen. Auch die Expansion vor der Haustür ist nur auf dem Luftweg erreichbar. Mehrere kleine Inseln laden zum Siedeln ein, doch obwohl es eine ganze Menge Expansionsmöglichkeiten gibt, sind nur begrenzt Ressourcen vorhanden – und das ist gut so. Eine wirklich sehr schöne Karte, und wenn wir uns noch einen Abschiedspunkt dazudenken, dann haben wir hier die Traumnote ...

Getestet von [For]-el porco-



Map: Firestorm
Autor: Magikus[GdL]
Spieler: 2-6
Größe: 192x192
Terrain: Aschenwelt
Punkte: 9 von 10

Eine der seltenen, wirklich gekonnt ausbalancierten 6-Spieler-Maps. Man startet in einem gut ausgestatteten Hauptlager (10 Mineralien); allerdings ist das Gas wie bei jeder Partie zu Beginn knapp. Um Abhilfe zu schaffen, klettert man schnell auf das Plateau nahe des Hauptquartiers. Dort findet man neben einem Geysir weitere Mineralien, die man flugs in neue Einheiten investiert. Für weiteren Ressourcen-Nachschub sorgt eine Expansion außerhalb des Lagers; glücklicherweise kann diese vom Plateau der Erst-Expansion aus verteidigt werden. Wem dieser Ressourcen-Standort nicht ausreicht, expandiert in die Mitte. Allerdings ist dies dort ein heißes Pflaster. Das Plateau in der Mitte bietet sich geradezu dazu an, Drops zu machen. Ferner ist der Landweg schwer zu verteidigen.

Fazit: Wer gerne mal etwas mehr Geld zur Hand hat, ist hier genau richtig. Zudem kann man auf dieser Karte auch mit Bodeneinheiten zum Erfolg kommen.

Getestet von (DAC)StarHealer



Auf der PGL-Seite finden Sie die aktuellen Turnier-Ergebnisse (http://www.pgl.de).



Auf der Cover-CD

Starcraft-Karten
Starcraft-Maps aus dem Fundus von Broodwar.de
(4)Peace.exe
(6)Firestorm.exe

Deutschland vs. Frankreich

Kurz nachdem das Deutsche *Starcraft*-Nationalteam von [Def]Korn neuorganisiert wurde und wieder konkurrenzfähig geworden war, konnte die Organisation der ersten Länderspiele beginnen. Über internationale Kontakte stand Frankreich relativ schnell als erster Gegner fest. In einem früheren Spiel, das mit dem aktuellen GER Team in keinen Zusammenhang stand, unterlag Deutschland den Franzosen noch klar. Im Vorfeld der Begegnung war ein Großteil der Spieler infolgedessen der Überzeugung, dass die Chancen für das deutsche Team eher schlecht stünden.
Am 23. April war es dann so weit. Nach einigen Serverproblemen begannen die ersten Spiele, und schon nach kurzer Zeit zeichnete sich eine kleine Überraschung ab: Zwar waren die drei höchstgesetzten französischen Spieler erwartungsgemäß stark und entschieden zwei von drei Spielen für sich, aber im Gegenzug gingen die drei verbleibenden Einzelspiele (1 vs. 1) an Deutschland. Deutschland führte also nach den Einzeln schon mit 4 zu 2. Damit war die Vorentscheidung bereits gefallen. In den drei folgenden Teamspielen (2 vs. 2) konnte sich das deutsche Team dann sogar klar durchsetzen. Zur großen Überraschung der deutschen *Starcraft*-Gemeinde gewann das deutsche Team also insgesamt mit 6 zu 3 gegen Frankreich. Genaue Ergebnisse und Aufstellungen finden Sie in der folgenden Tabelle:

Deutschland		Frankreich
GER~Rookie	VS	[GG1]Elky@DR 2:1
GER~Korn	VS	[GG2]Shadow 0:2
GER~Eli	VS	[aT]~Uther 1:2
GER~Hell	VS	~]Ak[~Incolas 2:0
GER~KuRiOos	VS	[GG5]XTC 2:0
GER~Kala	VS	[GG6]666 2:1
GER~Frenetic & GER~Muta	VS	[GG5]XTC & ~]Ak[~Incolas 2:0
GER~Janis & GER~KuRiOos	VS	[GG2]Shadow & [GG6]666 2:0
GER~Hell & GER~Rookie	VS	[aT]~Uther & [GG1]Elky@DR 1:2

[Def]Korn, der Leiter der deutschen Nationalmannschaft, kommentiert das Geschehen folgendermaßen: „Das deutsche Team hat den Vorteil, dass es durchweg aus konstant guten Spielern besteht, von denen einige neuerdings auch international zur Spitze gehören, wie beispielsweise [DEF]Rookie, der zurzeit auf Platz der 1 der KBK Ladder steht und schon mehrfach den ersten Platz der Tao Ladder (eine Alternative zur Battle.Net Leiter) innehatte. Im 2 vs. 2 hat sich gezeigt, dass das deutsche Team den Franzosen vor allem in Sachen Teamwork und Zusammenspiel überlegen war. Die klare Schwäche des deutschen Teams sind wohl zurzeit noch Inselkarten. Einige der französischen Spieler sind teilweise auf Inseln spezialisiert und somit kaum zu schlagen."



Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Gerade die enorme Vielseitigkeit macht Age of Kings zum Dauerbrenner: Auch die erfahrensten Ager können immer wieder etwas Neues entdecken."

Dramatische Schlacht zwischen den Profispielern GSF und Sam: Ein Spiel auf Leben und Tod ist niemals langweilig!

Dorfzentren-Rush

Die Kernidee des Dorfzentren-Rush ist das Überschwemmen der Landkarte mit eigenen Dorfzentren bei Spielen mit einem hohen zugelassenen Bevölkerungslimit (mindestens 150 Einheiten). Dazu versucht der Spieler, mit einer soliden Ökonomie, aber dennoch rasch (29 Bauern, max. 17 Minuten), die Ritterzeit zu erreichen. In Abständen von weniger als einem Bildschirm werden dann anfangs fünf und später weitere Dorfzentren neben Ressourcen oder in die Mitte freier Flächen (Bauernhöfe) gesetzt. In diesen Dorfzentren werden sofort wieder neue Dorfbewohner produziert. Erst die von diesen neuen Dorfbewohnern produzierten Ressourcen werden verwendet, um schließlich (nach etwa 26 Minuten) doch anzugreifen und (mit mindestens 80 Dorfbewohnern) in die Imperialzeit aufzusteigen. Bei dieser Strategie nimmt der Spieler in Kauf, dass er etwas längere Zeit relativ wehrlos sein wird und wahrscheinlich später als sein Gegner die Imperialzeit erreichen wird. Die enorm mächtige Ökonomie, die aus dieser Strategie resultiert, ist das größte Plus. Besondere Boni können bei dieser Strategie vor allem die Teutonen aufweisen: Die größere Reichweite und Angriffsstärke der teutonischen Dorfzentren macht diese Strategie derart stark, dass alleine deshalb in den meisten Turnierspielen Teutonen verboten werden. Aber auch die Dorfzentren der Briten und Perser verfügen über interessante Boni.

Produktionszentren, die sich selbst verteidigen: Teutonische Dorfzentren sind eine Macht, mit der man rechnen muss.

Diese Strategie ist sehr viel weniger anfällig gegen frühe Rushes, als es zunächst den Anschein haben könnte. Das schnelle Erreichen der Ritterzeit ermöglicht es, bei Bedarf starke defensive Einheiten zu produzieren, wobei die Erfahrung zeigt, dass der Verteidiger weitaus weniger Ressourcen einsetzen muss als der Angreifer. Außerdem kann man bei acht Dorfzentren problemlos auch schon mal auf ein oder zwei der soeben errichteten Dorfzentren wieder verzichten. Deren Zerstörung hält den Gegner auf und so wird der ursprüngliche Zeitverlust wieder kompensiert.

Eckwerte des Dorfzentren-Rush auf einen Blick:

- Zivilisation: Teutonen
- 17 Minuten Ritterzeit (29 Bauern)
- Bei Erreichen der Ritterzeit Holz- und Nahrungsreserven vorhalten
- Militäreinheiten nur bei Bedarf produzieren
- erst nach etwa 26 Minuten in den Imperialismus aufsteigen

Auf Leben und Tod

Die häufigste Variante des Spieles auf Leben und Tod startet in der Imperialzeit mit allen Entwicklungen, die das Spiel der jeweiligen Zivilisation bietet. Die Gegner tragen ihre Gefechte mit einer großen Anzahl der jeweils besten Einheiten aus. Einige der bevorzugten Zivilisationen für ein Deathmatch sind Franken (wegen ihrer guten Paladine), Teutonen (wegen ihrer Deutschritter) und Perser (wegen ihrer Kriegselefanten). Dem weniger erfahrenen Spieler sind die Franken zu empfehlen, da sie sehr viel leichter zu spielen sind als die beiden anderen ausgezeichneten Deatchmatch-Zivilisationen. Zu Beginn müssen vor allem genügend Häuser für weitere Dorfbewohner und die rasch kommenden Militäreinheiten geschaffen werden. Das erste Haus sollte man von zwei Dorfbewohnern bauen lassen, während der dritte Dorfbewohner den ersten Stall baut und eine volle Produktionsschlange des Dorfzentrums neue Dorfbewohner erschafft. Mit einem der beiden Häuslebauer setzt man weitere Hausfundamente neben das erste Haus und zieht ihn dann ab, um weitere Ställe neben den ersten Stall zu setzen. Meist sind sechs Ställe ausreichend, um lückenlos Paladine zu produzieren. Bereits die allerersten Paladine sollten mit dem Späher zum Gegner ziehen. Häufig kann man dort achtlos gesetzte Fundamente zerstören und Dorfbewohner jagen.


Blitzstart der Franken: der gewiefte Profispieler GSF entfacht gerne zunächst einen wahren Bauboom.

Wenn der erste Bedarf an Häusern gedeckt ist, sollte man neben einer Goldmine ein weiteres Dorfzentrum errichten und dann in den nächsten Minuten über die Karte verteilt weitere Dorfzentren bauen. Eine gute Verteilung über die Karte verhindert, dass die gesamte Produktion einem einzigen Angriff des Gegners zum Opfer fällt. Lassen Sie sich nicht durch die Menge der Ressourcen beim Start blenden. Diese sind rascher verbraucht als man denkt. Bei einem Bevölkerungslimit von 150 Einheiten sollten etwa 60 Dorfbewohner kontinuierlich produzieren. Man kann für die Nahrungsgewinnung auch Fischerboote und Fischreusen in Betracht ziehen. Abgesehen von einem ersten, möglichst frühen Angriff sollten danach immer nur große Gruppen der Paladine in die Schlacht ziehen. Offensiv gesetzte Burgen produzieren Triboks, um die gegnerischen Gebäude niederzureißen. Onager können helfen, wenn der Gegner in großen Gruppen unberittene Einheiten einsetzt, Pikeniere helfen gegen persische Kriegselefanten. Aber die Hauptwaffe des Franken bleiben im gesamten Spiel seine Paladine. Dabei kann ein geschickter Spieler deren hohe Geschwindigkeit sehr gut ausnutzen und wird vermeiden, die Paladine unnötig gegen andere Einheiten aufzureiben. Rückzüge in den Schutz der eigenen Burgen verschaffen dem Franken Vorteile gegenüber Gegnern, die langsamere Einheiten einsetzen.

Spieler-Persönlichkeiten

Zwei der besten Spieler der Variante „Auf Leben und Tod" (engl.: Deathmatch) sind sicherlich GSF und Sam_Deathwalker. Sam_Deathwalker ist eine Spielerlegende seit es *Age of Empires* gibt. Neben seinen Ambitionen, auch in Standardspielen zu den Besten zählen zu wollen, sind vor allem seine unbestritten meisterhaften Deathmatches das, was diesem Spieler enorme Hochachtung eingebracht hat. Wer Sam_Deathwalker in seinem Spezialgebiet einmal besiegt hat, der ist lange stolz darauf – und so ist es nicht weiter erstaunlich, dass GSF sich vor allem sehr gerne an dieses eine Spiel erinnert.

Analysiert man das auf der Cover-CD gespeicherte Spiel GSF-Sam.mgl, so kann man sehr schön die zwei ganz unterschiedlichen Strategien beider Spieler erkennen: GSF setzt mit seinen Franken voll auf die Stärke seiner Paladine. Dazu benötigt er bei Spielbeginn viele Häuser und Ställe. Rasch entsteht eine beeindruckende Anzahl von Paladinen. Später ergänzt er seine Streitmacht durch Schwere Skorpione.

Sam_Deathwalker baut anfangs ein einziges Haus, aber sofort fünf Burgen. Durch die relativ lange Bauzeit der Burgen entwickelt er deutlich später als GSF seine ersten Militäreinheiten: Elite-Deutschritter. Aber die Burgen haben die Funktion der Häuser, der Produktionsstätte für seine bevorzugten Militäreinheiten und bieten auch eine hervorragende Defensive. Die erste Schlacht um das Zentrum geht noch unentschieden aus. Beide Spieler verlieren ihre Burg und die weiteren Gebäude, die sie dort errichteten. Noch ist völlig offen, wie das Duell der Deutschritter gegen die Paladine ausgehen wird. Sam_Deathwalker wirft zusätzlich große Gruppen von Plänklern in die Schlacht, die er in einer Stadt aus Kasernen produziert.

Beide Spieler verausgaben sich bei diesen erbitterten Gefechten so sehr, dass anschließend eine eher ruhige, ganz der Ökonomie gewidmete Phase des Spieles eintritt. Sam_Deathwalker baut seine Stellung mit Kanonentürmen stark defensiv aus, während sich GSF besser über die gesamte Karte verteilt und sich im Gegensatz zu Sam_Deathwalker auch rechtzeitig um Nahrung kümmert. Ressourcen-Engpässe bei Sam_Deathwalker ermöglichen dann auch die ersten Offensiverfolge von GSF. Schließlich fällt auch Sams Festung aus den fünf Burgen. Damit ist das Spiel eigentlich schon entschieden und der Schluss birgt keine Überraschungen mehr.

Bei der Analyse dieses Spiels sollten Sie bitte immer bedenken, dass das gesamte Spiel auf höchster Geschwindigkeitsstufe gespielt wurde. Unter diesem Aspekt ist das Mikromanagement beider Spieler äußerst beeindruckend. Viele Spieler nutzen Spiele auf Leben und Tod, um ihre Mikromanagement-Fähigkeiten für normale Spiele zu verbessern.


Interessanter Spielstart: Deathwalkers Festung im Rohbau . . .


. . . und nach der Fertigstellung – der perfekte Schutz für sein Volk!



Auf der Cover-CD

GSF gegen Sam

Aufgezeichnete *Age of Kings*-Multiplayer-Partie

GSF-Sam.mgl

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf „Mordred" Klöppel
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

„Die E3 war nicht alleine wegen der Siedler-4-Präsentation der absolute Hammer! Die Booth Babes waren ein echter Augenschmaus :o]"



So schaut das „neue" Interface des vierten Siedler-Teils im aktuellen Entwicklungsstadium aus.

E3-Special: Siedler 4 – First Look

An Blue Bytes Messestand auf der E3 haben sich Michael Domke und Hans-Jürgen „Jodowein" Brändle für uns ausführlich Zeit zur Präsentation von *Siedler 4* genommen und führten ein ausgiebiges Fachgespräch über die Neuheiten des Wuselhits mit uns. Neben den drei neuen Völkern – zu den altbekannten Römern gesellen sich nun auch die Wikinger, die Majas und das Dunkle Volk – fiel sofort die völlig neu programmierte Engine auf. Diese lässt *Siedler 4* grafisch um einiges besser aussehen als den Vorgänger. Die Siedler selbst sind doppelt so hoch aufgelöst und durch die neue Zoomfunktion lassen sich sogar die Gesichter und die Schnürsenkel der einzelnen Figuren sehr schön erkennen. Man hat bewusst auf die Landschaften von *Siedler 3* zurückgegriffen, weil diese zum einen sehr ansprechend aussehen und zum anderen auch sehr gut von den Spielern aufgenommen wurden. Neben den beiden Soldatengattungen Schwertkämpfer und Bogenschütze, die jedem Volk zur Verfügung stehen, wird jedes der drei spielbaren Völker über eine weitere eigene Waffengattung verfügen. Hinzu kommen auch volkseigene Kriegsmaschinen.

Bei der Präsentation machte *Siedler 4* schon einen sehr guten Eindruck. Die Animationen waren flüssig und die Ideen der Entwickler hören sich viel versprechend an. Insgesamt will man – im Gegensatz zu *Siedler 3* – wieder stärker auf den Aufbauteil setzen statt auf die kriegerischen Auseinandersetzungen. Die Stärke der Soldaten hängt in Zukunft nicht mehr von den Goldreserven des Volkes, sondern vom Ausbau der Siedlung ab. Eine schöne Siedlung motiviert die Soldaten mehr als eine rein auf die Soldatenproduktion ausgerichtete Stellung, so Jodowein. Damit wurde seitens Blue Byte auf die Anregungen aus der Fangemeinde reagiert, die weniger Echtzeitstrategie in dem Aufbauspiel haben wollte. Ein altes und ziemlich nerviges Problem aus *Siedler 3*, nämlich die Navigation der Schiffe, wurde nun auch gelöst. Insgesamt wird *Siedler 4* auch in Sachen KI einige Kohlen nachlegen. Ein Programmierteam ist seit nunmehr einem Jahr damit beschäftigt, Wegfindung und Selbstständigkeit der wuselnden Einwohner zu optimieren. Das Spiel soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Regalen stehen, wir halten euch auf dem Laufenden.



Da brennt's lichterloh: Endlich gibt es auch mal so was wie Feuer- und Rauchanimationen bei den Siedlern zu sehen.

Die Weltranglisten – Die Ladder-Cracks

Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Die beiden vom SOC organisierten Ligen „LongPlay" und „Wirtschaftsliga" findet Ihr unter http://www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP10

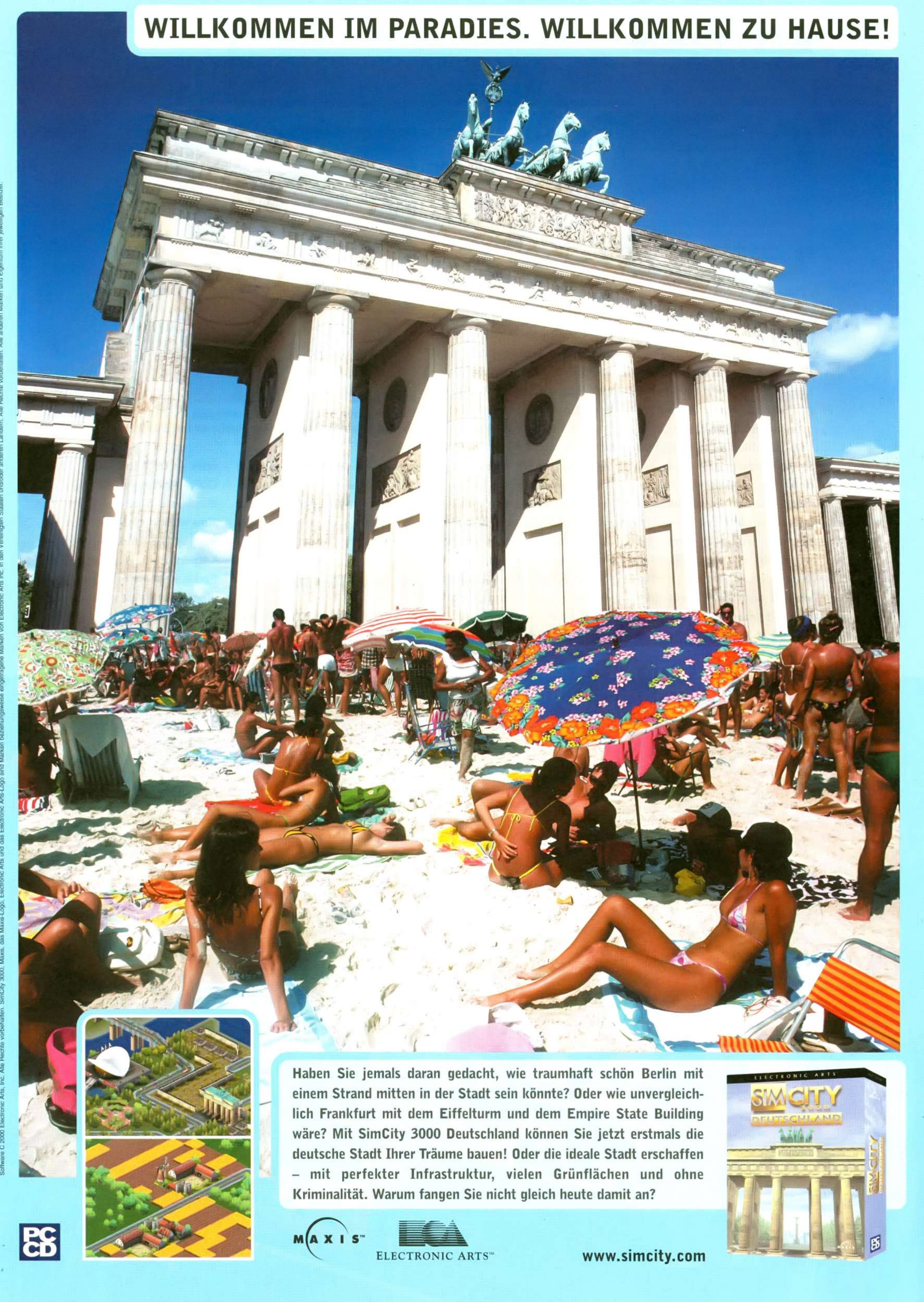
In der von BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen, muss man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen, um keinen Punkteabzug zu riskieren. Wer 8 Tage nacheinander nicht spielt, wird für jeden weiteren Tag mit Abzug von 15 Punkten bestraft!!

Platz	Spielername	Punkte
1	Karat	11442
2	Martin Korsawe	11406
3	Masao	11360
4	Trickytrix	11259
5	Crazy Mathe	10880

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinen Freunden die Ranglisten erstürmen will, dem sei die BB-Clan-Liga ans Herz gelegt. Zuvor muss man den Clan aber bei Siedler3.de anlegen und seine Freunde in den Clan aufnehmen. Alternativ kann man sich auch von anderen Clans werben lassen, was meist in der Lobby geschieht.

Platz	Clanname	Punkte
1	Die Wussels	10373
2	Just 4 Fun	10026
3	The Stand	9839
4	DS of Chulak	9689
5	TAOG Elite	9606



WILLKOMMEN IM PARADIES. WILLKOMMEN ZU HAUSE!
Haben Sie jemals daran gedacht, wie traumhaft schön Berlin mit einem Strand mitten in der Stadt sein könnte? Oder wie unvergleichlich Frankfurt mit dem Eiffelturm und dem Empire State Building wäre? Mit SimCity 3000 Deutschland können Sie jetzt erstmals die deutsche Stadt Ihrer Träume bauen! Oder die ideale Stadt erschaffen – mit perfekter Infrastruktur, vielen Grünflächen und ohne Kriminalität. Warum fangen Sie nicht gleich heute damit an?
ELECTRONIC ARTS
SIMCITY 3000
DEUTSCHLAND
MAXIS
ELECTRONIC ARTS
www.simcity.com
PC CD
Software © 2000 Electronic Arts, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SimCity 3000, Maxis, das Maxis-Logo, Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

Markus Berger
16 Jahre, Schüler aus Rostock
http://www.sim-planet.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
email@markus-berger.de

„Skins im Eigenbau? Kein Problem!"

Grundlagen der Skin-Erstellung

Ein Skin besteht aus den Körper-, Kopf- und Handtexturen der Sims. Wenn Sie das Programm SimShow (siehe Cover-CD) installiert haben, können Sie sich schon mal einen Eindruck verschaffen, wie ein typischer *Die Sims*-Skin aussieht. Dabei werden Sie im ersten Moment vielleicht etwas verwirrt sein, da man eigentlich nur einen unsystematischen Haufen von Bildstücken sieht. Dieser Haufen ist aber systematischer, als man auf den ersten Blick meint.

Skintextur

Die 2D-Textur wird dann im Spiel über den 3D-Körper der Sims gelegt. Nur wenn jede Textur an dem ihr zugewiesenen Körperteil ist, wird der Sim mit der neuen Textur richtig dargestellt. Alle Körper-Texturen müssen im BMP-Format gespeichert werden und dürfen nur eine Größe von 256x256 Pixeln haben. Die Kopf-Texturen müssen eine Größe von 128x128 Pixeln haben. Die Anzahl der Farben der Texturen spielt eine große Rolle: Wenn eine Textur mit mehr als 256 Farben (8 Bit) gespeichert wird, kommt es zu Anzeigeproblemen. Um alle Farben zum Verändern von Texturen zur Verfügung zu haben, kann man in allen gängigen Bilderarbeitungsprogrammen die Farbanzahl zunächst erhöhen, um so zum Beispiel Bilder korrekt in die Textur zu integrieren, und sie nach der Veränderung wieder auf 8 Bit verringern. Allgemein lässt sich sagen, dass es sehr viel einfacher ist, eine bestehende Textur zu ändern als mit einer neuen von Null anzufangen.



Die Sims nun auch im Mittelalter? Das demnächst erscheinende Die-Sims-Add-On Livin' Large macht es möglich!

Texturnamen

Jeder Texturname beinhaltet Buchstaben und Zahlen, wie zum Beispiel B003MaFitLgt oder C003MaFatLgt. Diese Codes sind notwendig, da nur durch sie SimShow bzw. *Die Sims* weiß, welche Art von Textur vorliegt und auf welchen Körperteil sie gehört. Nach den Codes steht ein _ und ein beliebiger Name für eine Bitmap, z. B. B002FAFitlgt_simplanet.bmp (siehe Extrakasten). Kopftexturen beginnen mit einem C

Der nächste Maxis-Hit SimsVille. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe!

für cranium. Danach folgen wieder drei Zahlen, die auf die Art des Kopfes hinweisen. Da die Modifikation des Kopfes etwas trickreich ist, werde ich sie nicht näher erläutern.

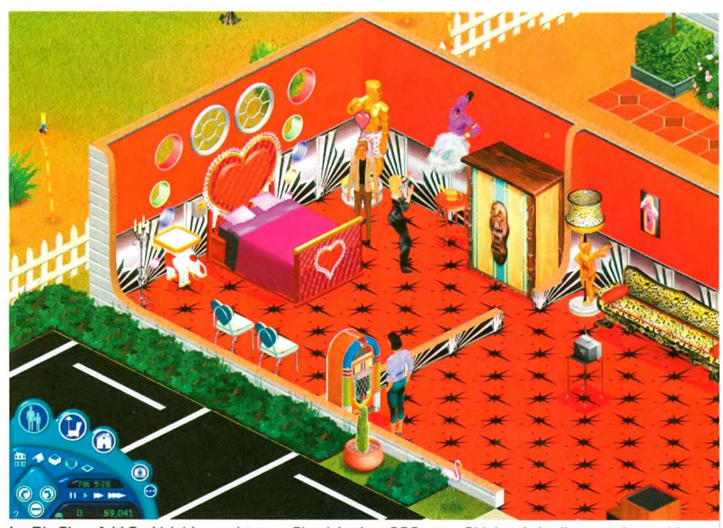
Änderungen

Da Sie jetzt über den allgemeinen Aufbau einer *Die Sims*-Skin-Textur Bescheid wissen, können Sie nun anfangen, mit den vorgegeben SimShow Skins (Ordner C:\Programme\Maxis\SimShow\GameData\Textures) herumzuexperimentieren. Sie können Logos auf ein T-Shirt verschieben, die Farbe der Kleidung und noch vieles mehr verändern. Sind Sie mit der Änderung zufrieden, müssen Sie die Farbtiefe der Textur wieder auf 256 Farben (8 Bit) verringern. Den neuen Skin können Sie sich nun in SimShow ansehen oder direkt in *Die Sims* nutzen, indem Sie einfach die Textur in das Verzeichnis C:\Programme\Maxis\Die Sims\GameData\Skins kopieren – und schon können Sie ihn bei der Charaktererstellung auswählen.

Livin' Large – Das Add-On

Auf der E3 2000 in Los Angeles wurde das erste *Die Sims*-Add-On *Livin' Large* angekündigt. Es wird im September für ca. 50 Mark zu kaufen sein.

Jetzt, in der zweiten Mai-Hälfte, ist es etwa zu 60% fertig gestellt. Auf der *Livin' Large*-CD werden auch alle bisherigen Dateien von http://www.thesims.com enthalten sein. Es wird jedoch weiterhin *SimDays* mit neuen Add-Ons geben, damit *Die Sims* spannend bleibt. Neben 200 neuen Objekten (Flaschengeist, Kristallkugel, Getränkeautomat, Hula-Hoop-Reifen, Fernrohr), fünf neuen Berufen (darunter: Musiker, Journalist, Spieleentwickler) und drei neuen Architekturstilen (Mittelalter, 50er-/60er-Jahre Retro-Look) wird auch am Spiel selbst einiges verbessert: Die Beschränkungen für die Anzahl der Böden und Wände werden aufgehoben, so dass mehr als 10.000 möglich sein werden. Um dem Spieler noch mehr Möglichkeiten zu geben, sollen auch mehrere Nachbarschaften verwaltet werden können, und die Organisation neuer Skins soll ebenfalls verbessert werden. Auf vielfachen Wunsch der Fans können Sims nun sogar von Aliens entführt werden und sich durch chemische Experimente kurzzeitig in ein Monster verwandeln. Ein Ferienmodus wurde ebenfalls ins Spiel integriert. Ein richtiges Wochende wird es aber weiterhin nicht geben, da es in *Die Sims* keine Wochentage im herkömmlichen Sinn gibt. Und was ist mit Sex? Na ja, zumindest wird es für das neue Honeymoon-Bett die Befehle „vibrate“ und „play in bed“ geben, so dass das Familienwachstum nun auch auf normale Weise erfolgt – und nicht mehr nur durch Adoption ...



Im Die-Sims-Add-On Livin' Large können Sie sich über 200 neue Objekte (wie diesen seltsam blau angelaufenen Flaschengeist), fünf neue Berufe und drei neue Architekturstile freuen.



Auf der Cover-CD

SimShow
Einfacher Viewer für Sim-Skins
Simshow.exe

Skins
Die 25 besten Skins vom SimPlanet
skins.exe

Die-Sims-Bodentexturen
75 neue Bodentexturen
Bodentext.exe

Die-Sims-Wandtexturen
125 neue Wandtexturen
Wandtext.exe

Entschlüsselungen der Textnamen bzw. Codes

Code	Bedeutung
B	= body (= Körper). Körper-Texturen sind von den Kopf-Texturen getrennt. Sie müssen mit einem B wie in B003MAFitlgt_Dad02.bmp beginnen.
001	= kurzärmlig und kurze Hosen
002	= kurzärmlig und lange Hosen
003	= langärmlig und lange Hosen
004	= Jacke und Hosen
005	= kurzärmlige Kleidung für Frauen bzw. eine Jacke und Krawatte für Männer
Ma	= male (= männlich). Eintrag für die männlichen Modelle.
Fa	= female (= weiblich). Dies sind die weiblichen Modelle, die sich natürlich von den männlichen unterscheiden.
Fit	= fit (= fit). Dies ist die Abkürzung für die schlanken und sportlichen Sims.
Fat	= fat (= fett). Und hier die Abkürzung für die etwas besser gebauten Sims.
Skn	= skinny (= mager). Die Abkürzung für sehr schlanke, zierliche Sims.
Chd	= child (= Kind). In *Die Sims* haben Kinder noch keine Probleme mit ihrem Gewicht. Sie sehen also alle gleich aus.
Drk	= dark (= dunkel). Diese Abkürzung steht für eine sehr dunkle Hautfarbe.
Med	= medium (= mittel). Diese Abkürzung steht für eine leicht gebräunte Haut.
Lgt	= light (= hell). Und diese Abkürzung für eine sehr helle Hautfarbe.

Anstoss 3

Die Anstoss-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Christian.Funke@myokay.net) um die Beiträge.

Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler, Borken-Gemen
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

„Bernd Almstedt kündigt eine tolle Anstoss-Zukunft an. Zwischen Anstoss Action im September und Anstoss 4 im nächsten Jahr soll zu Weihnachten eine Data Disc zu Anstoss 3 erscheinen. Diese wird voraussichtlich den Titel Anstoss 3 Verlängerung tragen."



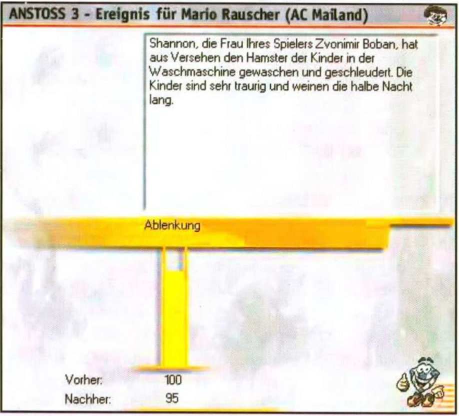
Anstoss Action: Die Zuschauertribünen sind zum Teil animiert, einige Fans tragen das Trikot ihres Teams. Auf den Werbebanden sind Ähnlichkeiten mit lebenden Personen bestimmt rein zufällig.

Anstoss Action

Zu *Anstoss Action*, dem potenziellen Konkurrenten von *FIFA 2000*, gibt es diesmal nicht so viele News. Bernd Almstedt dazu: „Wir arbeiten immer noch massiv an *Anstoss Action* und zielen auf einen Release im September ab. Abgesehen von den bekannten Infos gibt es nur wenige neue Screenshots, da die Hauptunterschiede zur *A3*-Grafikengine nicht die dargestellten Details, sondern das taktische Verhalten, die Anzahl der Motions und die Qualität der Motions betreffen.

Neues aus dem Fotoalbum

Bekanntermaßen wirken sich in *Anstoss 3* auch private Ereignisse auf die Leistung eines Spielers aus. Dies kann die kuriosesten Hintergründe haben, wie die folgenden Screenshots zeigen.



Tierfreunde sollten sich das merken: Vor dem Schleudergang ist der Inhalt der Waschmaschine zu überprüfen!

Ihr Spieler Sead Kapetanovic ist mal wieder vollkommen übernächtigt, weil er gestern mit ein paar Kumpels noch eine ANSTOSS 3-Saison durchspielen wollte.

Wir legen Ihren Akteuren bei Aussetzern dieser Art die Selbsthilfegruppe für anonyme Spielsüchtige ans Herz!

Anstoss 4

Anstoss 3 ist erst wenige Monate alt, da wird schon an den Nachfolger gedacht. Obwohl es in dieser Serie eigentlich keinen jährlichen Nachfolger gibt, sondern Fortsetzungen in unregelmässigen Abständen, soll schon zu Weihnachten kommenden Jahres der nächste Anpfiff erfolgen. „Zu *Anstoss 4* wird es noch einige Zeit keine Bilder geben, da wir uns da noch mitten in der Konzeptphase befinden. Die Zeiten, in denen wir ‚einfach drauflosgearbeitet' haben, sind vorbei. Jetzt wird bei uns ganz präzise vorgeplant, bevor auch nur ein Bit programmiert oder ein Pinselstrich gemacht wird", so Bernd Almstedt, Marketing Director von Ascaron. Dies ist durchaus verständlich, denn zum einen wechselte Gerald Köhler, der Konzeptautor des aktuellen Teils, zu EA, zum anderen ist bisher nicht bekannt, ob *Anstoss 4* wie *Anstoss 3* auf dem Vorgänger aufsetzen wird. *Anstoss 4* wird unter der Federführung von Heiko Köhler entwickelt.

Patch 1.10

Zum Redaktionsschluss gab es im Ascaron-Forum Neuigkeiten zum Patch auf die Version 1.10, der es aus Termingründen leider nicht mehr auf unsere CD schaffte. In den 3D-Spielszenen sollen folgende Bugs behoben werden:

- Die Schiedsrichterlogik wurde überarbeitet.
- Es gibt keine weiten Rückpässe mehr während eines Angriffs.
- Pässe werden besser angenommen.
- Die Torwart-Aktionen wurden völlig überarbeitet.
- Spielern kann der Ball nun verspringen.
- Im Schnee wird mit einem roten Ball gespielt.
- Die Mannschaften bewegen sich nun intelligenter vor und zurück.

Gamecosmos.de



Mittlerweile ist die FanCorner Mitglied bei Gamecosmos.de, einem neuen Spieleportal im Netz. Wir haben uns zu diesem Schritt entschlossen, weil sich dadurch einige nennenswerte Vorteile ergaben, wie z. B. unbegrenzter Webspace oder kostenlose und komfortablere Foren. Neben der FanCorner sind noch viele weitere Seiten Mitglied bei Gamecosmos.de. Zudem gibt es täglich aktuelle News sowie regelmäßige Pre- und Reviews.

Trend in Prozent: Einstellungen und Spielstart

Seit einigen Wochen läuft auf unserer Homepage eine permanente Umfrage, deren Ergebnisse wir Ihnen nicht vorenthalten möchten. In dieser Ausgabe widmen wir uns dem Thema „Einstellungen und Spielstart". Es haben im Durchschnitt 170 Personen teilgenommen, bei einigen Fragen waren Mehrfachnennungen möglich.

Frage: „In welchem Land beginnst du die Saison ?"

1.	Deutschland	79%
2.	Spanien	10%
3.	England	5%
	Italien	5%
5.	Frankreich	1%

Frage: „Welchen Spielmodus bevorzugst du ?"

1.	Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn (Endlosspiel)	60%
2.	Echte Managerkarriere (Endlosspiel)	37%
3.	Feste Spieldauer	3%

Frage: „In welchem Schwierigkeitsgrad startest du?"

1.	Leicht und Locker (1)	41%
	Realistisch (3)	
2.	Nicht zu einfach (2)	14%
4.	Ultra Violence (5)	3%
5.	Nur die Besten (4)	2%

Frage: „Auf welche Managerfähigkeiten legst du am meisten Wert?"

1.	Verhandlungsgeschick	23%
2.	Trainingsgestaltung	22%
3.	Motivationsgeschick	22%
4.	Umgang mit jungen Spielern	14%
5.	Autorität	8%
6.	Ausstrahlung	6%
7.	Fremdsprachenkenntnisse	3%
8.	Spielerstärke als Spielertrainer	2%

Frage: „Welche Kriterien sind für dich besonders wichtig, wenn du dich entscheiden musst, bei einem Verein zu unterschreiben?"

1.	Finanzlage	22%
2.	Starke Spieler	19%
3.	Großes Stadion	18%
4.	Viele Fans	12%
5.	Junge Spieler	9%
	Name und Tradition	9%
7.	Präsidium	8%
8.	Anderes Kriterium	2%

Und hier noch ein kleiner Auszug aus einem Forumseintrag bei Ascaron, welche wichtigen Bugs noch bereinigt wurden:

„Die Formberechnung funktioniert jetzt. Das System ist nun wieder wie bei *A2*. Außerdem ist der Statistikbug behoben. Man kann die Statistiken jetzt also so lange absturzfrei durchschauen, wie man möchte. Die Computergegner stellen jetzt wesentlich sinnvoller und ‚klüger' auf. Sie wählen aus den besten ihnen zur Verfügung stehenden Spielern aus und stellen danach auf; es kann also eine völlig offensive oder auch eine defensivere Taktik entstehen. Wenn man jetzt mit seiner Mannschaft aufsteigt, ist das Saisonziel immer ‚Klassenerhalt', wenn man ein ganz ‚verrücktes' Präsidium hat, hat man eventuell auch mal ein Saisonziel höher, es gibt aber keine unrealistischen Saisonziele mehr. Spieler, die 20 oder 21 Jahre alt sind und Talent ‚riesig' haben, beenden ihre Karriere nicht mehr, auch 30-Jährige lassen sich damit jetzt noch ein bisschen Zeit. Sobald man einem Spieler eine neue Hauptposition lernen ließ, er mit dieser aber nicht zurechtkam, tauchte ein Ereignis auf, dass dieser Spieler um einen Spielstärkepunkt abgewertet werden sollte. Dies geschah dann aber nicht und der Spieler behielt seine alte Stärke. Auch dieser Bug wurde behoben. Im UEFA Cup werden die vorher ausgehandelten Fixbeträge pro Heimspiel jetzt nach jedem Heimspiel auf das Konto überwiesen, nicht erst im Laufe der Saison. Zudem wurden die Sponsorengelder jetzt wieder angehoben und die Spitzengehälter der Spieler um 20% gesenkt."

Voraussichtliche Termine

Anstoss Action	Sep. 2000
Anstoss 3 Data Disk	Weihn. 2000
Anstoss 4	3. Quar. 2001



Anstoss Action: Wie bei FIFA 2000 zeigen Ihnen bei Standardsituationen Pfeile die Flugrichtung des Balles an. Der anspielbereite Spieler wird ebenfalls durch einen Pfeil markiert.



Neues Spiel starten?

Nein Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball" von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- 8 Seiten Poster

Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk

Ein Sonderheft von PC Games in Kooperation mit N-Zone & PlayZone

FÜR ALLE SYSTEME:
PC ▮ PLAYSTATION ▮ N64 ▮ DREAMCAST

NUR DM 6,50

Alle Fakten & Infos zur EM 2000

ÜBER 30 SPIELE AUF DEM PRÜFSTAND

IHR PERSÖNLICHER EM-FAHRPLAN
Daten und TV-Termine im Posterformat zum heraustrennen.

IN A2-POSTERFORMAT

ALLE TEAMS UNTER DER LUPE
EM-Chancen, Stars und Spielsysteme.

FIFA 2000

PC

ISS PRO EVOLUTION

PlayStation

ALLES ÜBER FUSSBALL SPIELE

WER GEWINNT DIE EM DER COMPUTERSPIELE?

PC ACTION Spieletipps

7/2000



Ausgetrickst

Wir erstellen für Sie jeden Monat Tipps und Lösungen, damit Sie alles aus der nicht gerade preiswerten Software herausholen können. Oft braucht man nur einen kleinen Tipp, um alleine weiterzukommen. Bei Cheats spalten sich jedoch die Geister. Die einen wollen sie ausprobieren, um „lustige Sachen" zu machen, andere haben Spaß daran, unverwundbar durch das Spiel zu fliegen. Das bleibt meiner Meinung nach auch jedem selbst überlassen. Ganz anders sieht es bei Multiplayer-Spielen aus. Im Spiel Mensch gegen Mensch verderben Cheats den gesamten Spielspaß. Jetzt stellen Sie sich mal vor: Sie spielen seit einer Stunde online, haben durchaus zählbare Erfolge erzielt und dann kommt jemand auf den Server und macht alles mit seinen Cheats zunichte. Das ist einfach unfair! Es ist eigentlich schon schlimm genug, dass man bei einigen Online-Spielen überhaupt cheaten kann. Was aber noch schlimmer ist: diese Cheats zu veröffentlichen! Es gibt immer wieder Einzelne, die Spaß daran haben, anderen denselbigen zu verderben. Aus diesem Grund werden Sie bei uns vergeblich nach Cheats zu Online-Spielen suchen. Basta!

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Thema Technik

Kurztipps

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tipps	10/98
Bundesliga Stars	Allgemeine Tipps	10/99
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tipps	11/98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98
GrandPrix Legends	Allgemeine Tipps	11/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Motocross Madness	Allgemeine Tipps	10/98
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
NHL 99	Allgemeine Tipps	11/98
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Shadowman	Komplettlösung	10/99, 11/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Unreal Tournament	Allgemeine Tipps	10/99
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie
an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA**
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

MDK 2

Wenn Sie in dem schrägen Action-Adventure MDK 2 ein wenig Hilfe gebrauchen können, dann nehmen Sie einfach unsere Komplettlösung zur Hand.

Allgemeine Spieletipps

Kurt, Max oder Doc – gibt es bei den verschiedenen Charakteren auch unterschiedliche Vorgehensweisen?

Zum Teil schon: Wenn Sie den Doc spielen, sollten Sie alles mitnehmen, was nicht „niet- und nagelfest" ist, denn Docs Missionen sind deutlich rätsellastiger als die der anderen beiden Figuren. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Dinge miteinander benutzen können (Toaster und Toastbrot, Handtuch und Sauce etc).
Kurt ist sowohl schnell als auch gewandt und kann seinen Gleitschirm nutzen, um große Sprünge zu bewältigen. Sein größter Vorteil ist jedoch der Sniper-Modus. Benutzen Sie ihn immer, wenn Sie aus der Entfernung angreifen wollen, ohne Ihre Deckung aufzugeben. Achtung: Im Sniper-Modus ist Kurt leichter angreifbar. Max hat den Vorteil, dass er auch größere Ansammlungen von Gegnern recht schnell aus dem Weg räumen kann, da er mit vier Händen gleichzeitig schießen kann. Außerdem hat Max immer eine Magnum mit nie versiegender Munition dabei.

Komplettlösung

Level 1: Die Aliens auf den Plattformen werden durch eine Art Schirm beschützt. Wie erledige ich Sie?

Sie benötigen dazu unbedingt die „Sniper Mortar". Stellen Sie sich an die Kante Ihrer Plattform und wechseln Sie dann in den Sniper-Modus. Nun müssen Sie einige wenige Zentimeter über die trichterförmige Öffnung des Schutzschirms zielen. Üben Sie dies ruhig einige Male, um sich mit der Flugbahn der Mortar-Granaten vertraut zu machen. Ist der Schirm einmal zerstört, können Sie von Ihrer Plattform aus die Aliens vernichten und dann hinübergleiten.

Wenn ich im Sniper-Modus auf die Schutzschirme ziele, werde ich immer von den anfliegenden Raketen erwischt!

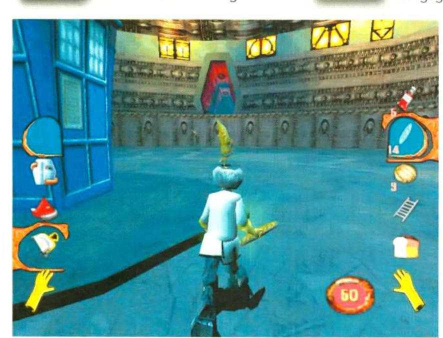
Im Sniper-Modus ist dies nahezu unmöglich. Weichen Sie den anfliegenden Raketen aus, indem Sie zurück in den Tunnel springen, aus dem Sie gekommen sind. Springen Sie anschließend wieder hoch und starten Sie einen neuen Angriff. Machen Sie dies so lange, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Wie besiege ich den Endgegner?

Zu Beginn werden Sie denken, dass dies ein starker Endgegner ist, doch eigentlich ist er recht leicht zu besiegen, wenn Sie einmal den Trick heraushaben. Um diesen Endgegner zu bekämpfen, müssen Sie die vier Bälle nahe der Mitte abschießen und anschließend einen weiteren Ball in der Mitte. Dann gilt es, den Piloten des Schiffs drei oder vier Mal zu treffen, damit er das

Grundlagen

- Hüpfen Sie stets umher und nutzen Sie bei Kurt auch den Fallschirm, um den Kugeln der Gegner auszuweichen.
- Laufen Sie nach rechts und links, wenn Sie sich im Sniper-Modus befinden, um den anfliegenden Raketen ausweichen zu können, ohne aufs Zielen verzichten zu müssen.
- Versuchen Sie nicht, stets alle Gegner zu vernichten. Oft gelingt es auch, an den Aliens vorbeizusprinten, um zur nächsten Etappe zu gelangen.
- Nehmen Sie für die letzte Prüfung den Charakter, dessen Steuerung Ihnen im Spiel am vertrautesten war.
- Sammeln Sie alles ein, was nicht „niet- und nagelfest" ist. Benutzen Sie z. B. Medizinpakete jedoch nur, wenn es notwendig ist. Oft lohnt es sich auch, einen Vorrat für „schlechte" Zeiten aufzusparen.
- Speichern Sie mit der Schnellspeichertaste (F6) so oft es geht.

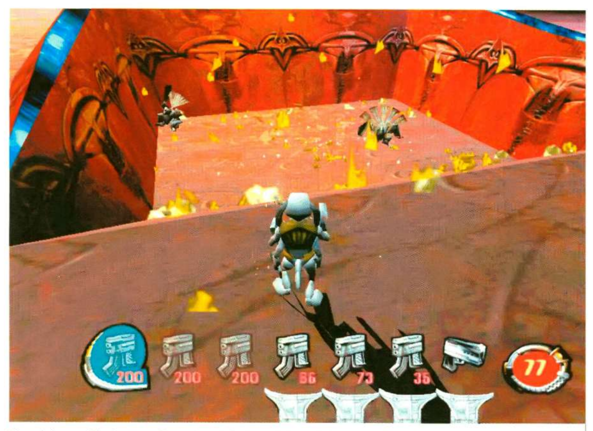


Die Qual der Wahl: Nehmen Sie die Figur, die Sie im vorigen Spielverlauf am einfachsten steuern konnten.



Zu Beginn des Spiels werden Sie mit allen Funktionen vertraut gemacht. Dies ist besonders für Neulinge bei MDK wichtig.





Vernichten Sie im großen Areal in Level 2 auf jeden Fall die Transformatoren in den Bunkern. Ansonsten werden immer wieder neue Aliens ins Kampfgebiet gebracht.

Schiff verlässt. Wenn Sie dies geschafft haben, können Sie ihn von Angesicht zu Angesicht besiegen.
Ist der Pilot aus dem Schiff gestiegen, sollten Sie mit der „Super Chaingun" und dem „Dummy" arbeiten. Werfen Sie den „Dummy" aus, wenn der Pilot herunterkommt. Er verfolgt ihn und Sie können den Piloten aus dem Hinterhalt erledigen.

Level 2: Im ersten Raum befinden sich eine Unmenge von Aliens – wie komme ich dort schnell heraus?

Rennen Sie in die beiden Höhlen mit den Geschütztürmen an der Decke. Zerstören Sie beide, damit sich eine Tür öffnet. Um hindurchlaufen zu können, müssen Sie erst das Schloss zerschießen. Bevor Sie dies tun, sollten Sie alle Waffen aus dem Raum mitnehmen. In zwei der Höhlen, aus denen die Aliens stürmen, sind außerdem Extra-Batterien versteckt. Im darauffolgenden Areal müssen Sie nur auf die Wände schießen, die Ihnen den Weg versperren. Kümmern Sie sich möglichst nicht um die kleinen Aliens, sondern setzen Sie Ihren Weg unbeirrt fort.

Muss ich die Aliens bei den angreifenden Luftschiffen alle erledigen?

Es gibt drei Transporter (in den Bunkern), durch die immer mehr Aliens ins Areal gelangen. Zerstören Sie als Erstes diese Transporter und kümmern Sie sich dann um die bereits „herübergebeamten" Aliens. Anschließend sollten Sie alle Waffen einsammeln und durch die Tür mit dem Fragezeichen rasen (Sie öffnet sich erst, wenn Sie alle Aliens vernichtet haben!).

Wie räume ich den Endgegner des zweiten Levels aus dem Weg?

Bevor Sie zum Levelboss gelangen, müssen Sie durch einen Tunnel mit sechs Laserwaffen laufen. Im Endgegnerraum finden Sie Waffen und „Health" an den äußeren Kanten sowie eine Gaspumpe für den „Jet Pack". Füllen Sie das Gas immer wieder nach. Um den Boss zu erledigen, müssen Sie erst alle glühenden Teile abschießen und ihn dann in fünf Stücke schießen. Gehen Sie danach den horizontalen und vertikalen Strahlen so gut wie möglich aus dem Weg. Tipp: Um den horizontalen Strahlen auszuweichen, müssen Sie auf den äußeren Kanten stehen bleiben, wenn die Strahlen über Ihnen sind. Benutzen Sie immer den „Jet Pack", um sich rechtzeitig aus dem Staub zu machen. Ganz am Ende greift Sie eine Miniausgabe des Endgegners an, aber keine Angst: Nur die festen Strahlen können Ihnen etwas anhaben.

Level 3: Wie kombiniere ich die Gegenstände, die ich zu Anfang des dritten Levels gefunden habe?

Als Erstes schnappen Sie sich die beiden Mr. Fizzys im Kühlschrank, dann nehmen Sie das Handtuch und die drei Saucen hinter der Bar mit. Jetzt müssen Sie durch die Doppeltür in die Halle mit drei Türen. Gehen Sie durch die mittlere. Im Waschraum finden Sie zwei weitere Handtücher. Kombinieren Sie diese mit den drei Saucen, um Molotow-Cocktails zu basteln. Benutzen Sie nun die Toilette. Sammeln Sie anschließend das



Vorsicht: Wenn Sie zu nah an das Loch in der Wand treten, erwischt Sie ein Boxhandschuh mitten auf die Nase.



Max ist ein Fan des „Jet Packs". Achten Sie darauf, immer eine Aufladestation in der Nähe zu wissen.

Rohr und den Trockner ein. Hände waschen nicht vergessen! Hinter der Tür zu Ihrer Rechten finden Sie ein Klebeband. Kombinieren Sie das Rohr mit dem Trockner, um einen Blattsauger zu erhalten. Diesen benötigen Sie im nächsten Raum. Saugen Sie die Aliens in Richtung Fleisch fressende Pflanze. Wenn die Pflanze alle aufgefressen hat, erhalten Sie einen Atom-Toaster.

Ich bin „Chuckleberry Finn", der Fisch. Wohin muss ich schwimmen?

Folgen Sie der rechten Mauer. Schwimmen Sie weiter, bis Sie einen Tunnel mit zwei Wasserminen sehen. Schwimmen Sie daran vorbei, denn die Tunnels enden bei einem feindlichen Fisch. Warten Sie, bis der Fisch sie zweimal passiert hat. Nun geht es in den Tunnel mit dem roten Knopf auf dem Boden.

Level 3: Wie besiege ich den Endgegner des dritten Levels?

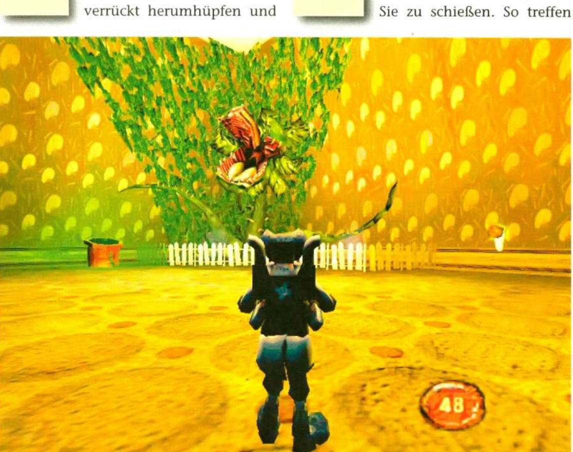
Um ihn zu besiegen, müssen Sie die großen Schalter auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes aktivieren. Treten Sie auf den roten Knopf, wenn der Boss in der Nähe des Energiestromes ist. Wenn Sie den Gegner „Rechte Hirn-Attacke" sagen hören, müssen Sie sich zu ihm umdrehen und darauf warten, über den Stromstrahl hüpfen zu können. Bei einer „Linken Hirn-Attacke" sollten Sie wie verrückt herumhüpfen und in verschiedene Richtungen springen, bis das Hirnstück explodiert. Benutzen Sie den Teleporter in der Nähe des Eingangs so oft wie möglich. Tipp: Am Eingang gibt es einen Mr. Fizzy.

Wie baue ich mir die magnetischen Schuhe?

Wenn Sie den „Air Concealer" öffnen und die Schwerelosigkeit Sie auszusaugen droht, müssen Sie die Fischkugel über den Kopf stülpen. Laufen Sie über die Magneten und benutzen Sie diese mit dem Klebeband. So erhalten Sie Magnetschuhe.

Level 4: Zu Beginn des vierten Levels: Wie räume ich die drei Bifs aus dem Weg? Das Sniper-Schild hält nicht lange genug, um alle drei zu erledigen.

Der Schild beschützt Sie eine Zeit lang vor den Raketen der drei patrouillierenden Bifs, doch er hält nicht allzu lange. Deshalb müssen Sie schnell sein. Zielen Sie auf die verwundbaren Augen auf der Gürtelschnalle der Bifs. Um den Bif in der Ecke zu vernichten, müssen Sie ins offene Terrain treten. Nachdem Sie die Bifs erledigt haben, können Sie die „Super Chain Gun" und das „Medkit" einsammeln. Wenn Sie dieses Areal aufgeklärt haben, geht es weiter durch das runde Glasfenster (zerschießen!). Tipp: Postieren Sie sich vor dem noch geschlossenen Fenster am Eingang. Nehmen Sie mit dem Sniper jetzt schon einen Bif ins Visier und beginnen Sie zu schießen. So treffen Sie sofort nach der Zerstörung des Fensters den Bif ins Auge.



In Level 3 können Sie das Rohr mit dem Haartrockner zu einem Blattsauger kombinieren. Damit können Sie die Aliens zur Fleisch fressenden Pflanze katapultieren.

Wie nutze ich die „Vortex"-Bälle, um in die höheren Etagen zu gelangen?

Die „Vortex"-Bälle haben eine eigene Flugbahn. Sie können sich die Bälle so zurechtlegen, dass Sie über sie springen können, um weiter nach oben zu gelangen. Die ersten drei Bälle bewegen sich auf und ab. Halten Sie die Bälle (Sniperschuss!) genau an den Stellen an, die es Ihnen ermöglichen, weiter nach oben zu springen. Das ist schwierig und bedarf einiger Übung. Wenn die Bälle nicht an den richtigen Stellen angehalten haben, genügt ein Schuss, um sie wieder in Gang zu setzen. Übrigens: Wenn Sie alle Nischen von oben nach unten absuchen, finden Sie eine Tarnung.

Wie befreie ich Max am Ende des Levels?

Sie müssen den Endgegner Schwang dreimal in jedes Auge treffen, um ihn im ersten von drei Orten zu besiegen. In zwei der drei Lokalitäten müssen Sie in den Sniper-Modus schalten, also bereiten Sie sich auf Sidestep-Aktion vor, um rechtzeitig auszuweichen zu können. Nachdem Sie Max aus den Händen von Schwang geschossen haben (vier Treffer reichen), müssen Sie Schwang endgültig erledigen. Dafür müssen Sie die Schalter an der Mauer im Sniper-Modus treffen. Schießen Sie aber nur, wenn Schwang unmittelbar in der Nähe ist. Übrigens: Wenn Sie noch einige Sniper-Schilde gesammelt haben, sollten Sie diese jetzt benutzen, da Sie die Schilde nicht mit ins nächste Level nehmen können.

Level 5: Was muss ich im Raum mit den Lasern tun?

Um das Bodengitter zu öffnen, müssen Sie die vier Computer in jeder Ecke zerstören. Stellen Sie sich dafür direkt vor die Monitore. Achten Sie stets auf die Laser und versuchen Sie, mit leichten Sprüngen über den untersten davon zu hüpfen. Wenn Sie das Gitter geöffnet haben, geht es weiter abwärts. Schießen Sie einige weitere Gitter auf, bis Sie in





In Level 5 müssen Sie hier hinunterspringen (achten Sie auf die Laserstrahlen!). Unten müssen Sie die vier Computer in den Ecken zerstören, bevor es weitergeht.

eine Etage darunter gelangen. Bei Ihrem Weg abwärts achten Sie stets auf vergitterte Räume. In vielen davon befinden sich Waffen oder Batterien. Tipp: Nicht immer müssen Sie alle Aliens aus dem Weg räumen. Laufen Sie, wenn möglich, einfach an ihnen vorbei in den nächsten Raum.

Die kleinen Roboter in Level 5 sind verdammt schnell. Wie besiege ich sie?

Schießen ist relativ sinnlos, es sei denn, die flinken Gegner sind noch weit entfernt. Ansonsten klappt es fast immer, wenn Sie auf eine Horde Roboter zulaufen und vor dem Angriff hochspringen. Die meisten Roboter ignorieren Sie, sobald Sie aus ihrem Sichtfeld sind.

Hilfe, die Brücke gegen Ende des fünften Levels bricht zusammen!

Sollten Sie mindestens 15 Gallonen Sprit im „Jet Pack“ haben, können Sie einfach hinübersegeln, wenn die Brücke wegbricht. Fliegen Sie auf das nächste Teilstück zur Batterie. Schießen Sie dann auf das andere Ende, springen auf das große Rohr und gehen Sie durch die Tür in der Nähe. Halten Sie also unbedingt (!) Sprit als Reserve im Tank.

Mein „Jet Pack“-Sprit reicht nicht! Gibt es einen anderen Weg über die Brücke?

Den gibt es, doch er ist sehr schwierig zu meistern. Gehen Sie rückwärts auf die Brücke und lassen Sie sich auf das große Rohr unter Ihnen fallen. Springen Sie dann herunter zu den Trümmern auf der linken Seite. Gerade auf dem Stück, auf das Sie als Nächstes hüpfen müssen, erscheint ein Bottrock. Erledigen Sie ihn. Nach ein paar Hopsern über vier weitere Trümmerstücke müssen Sie auf das erste kolbenartige Gebilde in der Mitte springen. Um vom ersten Gebilde zum zweiten zu springen, müssen Sie warten, bis sich das erste über dem zweiten befindet. So geht es weiter, bis Sie zwei Bottrocks erblicken. Nachdem Sie den ersten erledigt haben, laufen Sie zur Rampe, die zu einem anderen großen Rohr führt. Jetzt ist der zweite Bottrock dran. Wenn Sie ihn ausgeschaltet haben, können Sie durch die Tür zum Endgegner gehen.

Wie besiege ich den bösen Max in Level 5?

Der einfachste Weg, um den bösen Max zu besiegen, ist, die Autobatterie in einer kleinen Nische in der „Rakete“ zu kontrollieren. Im Labyrinth lädt sich die Batterie stets wieder auf. Vermeiden Sie einen Kampf von Angesicht zu Angesicht. Tipp: Wenn Sie in den bösen Max hineinlaufen, nehmen Sie weniger Schaden, als wenn er Sie mit einer Waffe trifft. Außerdem sind Sie dann für einen Moment unsichtbar – ein Moment, den Sie nutzen können, um auf den bösen Max zu schießen. Nehmen Sie alle Waffen an sich, die Sie finden. Vor allem die Shotguns sind im Nahkampf ausgezeichnet. Wenn die Energie des bösen Max im roten Bereich ist, läuft er zur Plattform. Benutzen Sie nun die „Guided Missiles“. Wenn Sie neue Kraft benötigen, müssen Sie zurück in die kleine Nische mit der Batterie laufen (sobald der böse Max den Schutzschild hebt).

Level 6: Wie entschärfe ich Bombe Nummer drei?

Der Generator von Bombe drei hat sechs Ringe:
Schalter 1 (erster Ring): Obere Plattform, mittlerer Button.



Der Endgegner in Level 5 ist ein böser Klon von Max. Diese Batterie ist dabei der Schlüssel zum Sieg, da sie Ihre Energievorräte entscheidend nach vorne bringt.

Schalter 2:
Links auf einem Vorsprung.
Schalter 3:
Obere Plattform, rechter Button.
Schalter 4:
Auf dem Glasboden unter der Rampe.
Schalter 5:
Obere Plattform, linker Button.
Schalter 6:
Auf dem Glasboden (nicht unter der Rampe).

Wie entschärfe ich Bombe Nummer vier?

Bombe Nummer vier besteht aus acht Ringen:
Schalter 1:
Obere linke Ecke (Plutonium in der Nähe).
Schalter 2:
Rechts in der Nähe der Kisten mit dem Radioaktiv-Logo und der Rocket Underwear.
Schalter 3:
In der Nähe einer Box in der rechten Ecke.
Schalter 4:
Links bei der dunklen Kiste.
Schalter 5:
In der Nähe der Mauer (keine Kisten im Umkreis).
Schalter 6:
Rechte Seite des Raumes gegenüber der Tür.
Schalter 7:
Schauen Sie am Kabel hinauf, um den Schalter zu entdecken. Schießen Sie mit einer Scheibe Weißbrot auf ihn, um ihn zu deaktivieren.
Schalter 8:
In der Nähe der Kiste mit der „Rocket Underwear" rechts vom Kabel.



Wenn Doc diesen Knopf drückt, wird er eingesogen. Verbinden Sie den Magneten mit dem Klebeband. So erhalten Sie Magnetschuhe, die Sie am Boden halten.

Level 7: Der Endgegner vom siebten Level ist ein harter Brocken. Wie zwinge ich ihn in die Knie?

Sammeln Sie die 50 „Health"-Punkte ein und laufen Sie den Pfad zur langen runden Plattform entlang. In einer der Hütten ist ein Sniper-Schild, eine andere hat eine „Super Chain Gun" in petto. Lassen Sie die 50 „Health"-Punkte in jeder Hütte, bis Sie diese wirklich brauchen. Nun müssen Sie alle glühenden Teile am Schiff abschießen. Achtung, einige müssen Sie mehrmals treffen! Mit der „Super Chain Gun" räumen Sie die Bottrocks aus dem Weg. Nach jeder Gegner-Welle, die das Schiff ausgespuckt hat, fliegt es hinunter. Das ist der beste Zeitpunkt, um die verwundbaren Teile des Schiffs zu erwischen.

Level 8: Wie soll ich gegen die Massen von Aliens vorgehen, die zu Beginn aus den Raumschiffen geworfen werden?

Sie sind mit Max unterwegs. Versuchen Sie, alle vier Hände voller Waffen zu haben. Laufen Sie auf die Aliens zu und feuern Sie aus allen Rohren. Wenn Sie kurz vor dem Gegner sind, müssen Sie eine abrupte Kehrtwende nach rechts oder links machen und dann weglaufen. Springen Sie stets auf und ab. Wenn Sie einige Meter gelaufen sind, müssen Sie sich umdrehen und zur nächsten Attacke übergehen. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie alle vernichtet haben. Beachten Sie, dass in diesem Areal viele versteckte Waffen herumliegen, die Sie alle brauchen werden! Um den Schüssen der Schiffe auszuweichen, sollten Sie Vorsprünge nutzen, um in Deckung zu gehen.

Mein „Jet Pack" hält nicht lange genug, um den Sturz in die Tiefe zu vermeiden!

Da es ein „Atom-Jet-Pack" ist, füllt er sich im dunkelblauen Raum nach dem langen Tunnel automatisch wieder auf. Dies tut er aber nur, wenn Sie ihn gerade



Den eingekreisten Schalter können Sie in Level 6 nicht einmal mit einem großen Sprung erreichen. Zielen Sie mit dem Toaster darauf, um ihn auszuschalten.



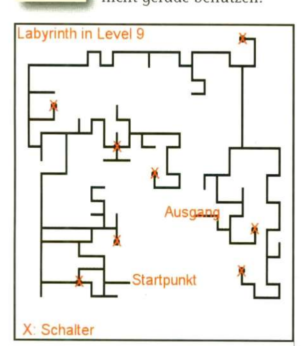
nicht benutzen. Bei den meisten Sprüngen in diesem Raum ist es notwendig, „nachzutanken“. Machen Sie einen weiten Startsprung und benutzen Sie den „Jet Pack“, bis der Tank auf 15 bis 25 Liter heruntergebrannt ist. Lassen Sie den Sprungbutton nun wieder los, um nachzufüllen. Üben Sie diese Methode im ersten Teil des Raumes – hier sind die Sprünge nicht so schwierig.

Level 9: Wie komme ich durch das riesige Labyrinth in Level 9?

Benutzen Sie unsere Karte, um durch das Labyrinth zu gelangen. Wenn Sie alle Schalter im Labyrinth drücken, wird am Ende des Levels eine Geheimtür geöffnet. In der Mitte des Labyrinths müssen Sie sich wieder einiger Gegner entledigen. Vernichten Sie die Spawner und die Bottrocks. Danach können Sie sich den „Palatial Locator“ schnappen und sich zurück zum ersten Gebiet teleportieren lassen. Dort müssen Sie durch die Öffnung im oberen Teil des Areals gehen. Anschließend nehmen Sie den Tunnel.

Level 10: Mit welcher der drei Hauptfiguren besiege ich den Endgegner am einfachsten?

Das ist schwer zu sagen und wohl für jeden Spieler anders. Kleine Faustregel: Nehmen Sie die Figur, mit der Sie am leichtesten durch die vorigen Level kamen. Es ist hauptsächlich eine Frage des Handlings. Wer mit Doc die meisten Probleme hatte, sollte ihn nicht gerade benutzen.



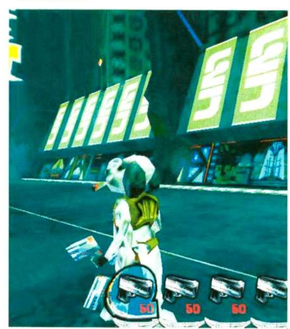
Wenn Sie alle Schalter im Labyrinth betätigt haben, öffnet sich eine Geheimtür.

Wie besiege ich Endgegner Zizzy?

Wir erläutern Ihnen eine mögliche Strategie anhand von der Spielfigur Kurt. Was das Kämpfen angeht, ist Kurt den anderen beiden überlegen. Im Innenbereich hat er jedoch die größten Schwierigkeiten. Benutzen Sie zu Beginn die „Super Chain Gun“ und bleiben Sie weit genug entfernt, so dass Sie den Endgegner zwar treffen, seinen Attacken aber ausweichen können. Wenn die „Chain Gun“ leer ist, müssen Sie neue Goodies einsammeln und wieder angreifen. Benutzen Sie die 25-Prozent-„Health“-Pakete, aber noch nicht das 50-Prozent-Paket. Sparen Sie es sich für später auf.

Wie gehe ich vor, wenn ich im Inneren des Gegners bin?

Sie werden eingesogen. Mit einer „Super Chain Gun“ zerstören Sie das Herz in der Mitte der Kammer. Sie müssen alle fünf Teile des Herzens zerstören. Wenn Sie eine Tarnung haben, sollten Sie sie jetzt benutzen. Gehen Sie zu den Lungen auf der linken und rechten Seite der Mauer. In die Löcher der Lungen werfen Sie je eine „Mortarkugel“. Wenn die Lungen zerstört sind, geht es hoch zu den Augäpfeln. Schießen Sie zuerst auf ein Auge und gehen Sie dann in den Sniper-Modus, um es komplett zerstören. Gehen Sie auf dieselbe Weise beim zweiten Auge vor. Danach geht es weiter zum Gehirn. Um es zu zerstören, müssen Sie die kleinen Bälle drumherum ausschalten. Versuchen Sie, die Bälle zu erwischen, wenn Sie langsamer werden (meistens in der Nähe der äußeren Hirnecken). Wenn alle vernichtet sind, werden Sie wieder ausgespuckt (Achten Sie auf die vielen Angreifer, die Sie davon abhalten wollen).



Wenn Sie als Max spielen, können Sie mit maximal vier Waffen agieren.

Wie zerstöre ich die Organe mit Max und Doc?

Wenn Sie Max gewählt haben, müssen Sie konstant auf die Organe feuern, da sie sich ansonsten schnell regenerieren. Zu den Augen fliegen Sie mit dem „Jet Pack“ hoch. Für das Innere von Zizzy müssen Sie als Max unbedingt alle Maschinengewehre aufbewahren. Wenn Sie den Doc spielen, müssen Sie die Augäpfel in die beiden Löcher schießen. Dies können Sie entweder mit dem Blattsauger tun (er befindet sich außerhalb von Zizzy) oder Sie benutzen einfach den Atomtoaster. Um das Herz zu brechen, benötigen Sie Plutonium.

Wo finde ich geheime Räume in *MDK 2*?

Es gibt einige Geheimnisse in *MDK 2*. Manche sind nützlich, manche nicht: So finden Sie in Level 5 im Teleskopraum ein Bild von Russ Rice, dem Art Director von Bioware (auf das Teleskop schießen!). Nützlicher ist da schon der Geheimraum in Level 7. Nachdem Sie die Ventilatoren aktiviert haben, gehen Sie weiter zum oberen Raum mit den drei Bällen. Wenn Sie am Eingang zum oberen Raum stehen und nach rechts schauen, finden Sie einen schwarzen ovalen Ring an der Wand. Dies ist der Eingang zu einem geheimen Raum, in dem Sie einige Sniper-Granaten, „Homing Sniper“-Raketen und eine Tarnung finden.

Auch in Level 4 gibt es einige Geheimräume: Fliegen Sie durch die lange Röhre und machen Sie dabei einen Abstecher in die Geheimräume über dem Areal mit den vielen Bottrocks. Benutzen Sie dazu den Fallschirm. So können Sie die Sniper-Granate und die Tarnung erhaschen.

Thorsten Seiffert

Komplettlösung

Starlancer

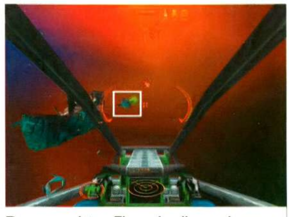
Viel, viel Action erwartet Sie im Weltall. Damit Sie dabei nicht den Überblick verlieren, bereitet Sie unsere Komplettlösung optimal auf die Kampagne vor.

Wie bewahre ich den Überblick im Kampf?

In der Ihnen bevorstehenden Kampagne werden sich Ihnen die unterschiedlichsten Kombinationen verschiedener Gegnerschiffe entgegenstellen. Checken Sie immer wieder das aktuelle Einsatzziel, da zum Beispiel das Eintreffen einer neuen Gegnerwelle für ein neues Missionsziel sorgen kann. Gewöhnen Sie sich deshalb auch unbedingt an, mit der A-Taste das primäre Missionsziel zu überprüfen.

Wie gefährlich sind die Kamov-Torpedobomber?

Sobald Torpedobomber der Koalition ins Spiel kommen, hat deren Zerstörung oberste Priorität. Nur wenige Torpedotreffer können ein Großkampfschiff zerlegen. Setzen Sie Ihre Wingmen auf den Bomber selbst an, während Sie sich schnellstens um die abgefeuerten Torpedos kümmern.



Den gesuchten Flugschreiber erkennen Sie sehr gut an den blinkenden Lichtern.

Wie hindere ich Großkampfschiffe oder Konvois an der Flucht?

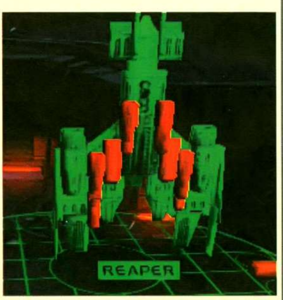
Wenn Sie es mit großen Kreuzern oder Frachtern und gleichzeitig vielen Jägern zu tun haben, konzentrieren Sie sich zunächst auf Schildgeneratoren und Antriebe der großen Pötte. Trudeln diese dann hilflos im All, können Sie sich in aller Ruhe den Jägern widmen, ohne Gefahr zu laufen, dass sich die großen Schiffe aus dem Staub machen.

Fliegende Kisten

Die Vielzahl der verschiedenen Jäger und die individuelle Bewaffnung machen die richtige Wahl nicht immer leicht. Wir sagen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen.

Gleich zu Beginn der Kampagne haben Sie die Möglichkeit, zwischen mehreren Einsatzschiffen zu wählen. Entscheiden Sie sich immer für einen möglichst schweren Jäger. Auch wenn diese Schiffe nicht immer die wendigsten sind, besteht der große Vorteil darin, dass diese Jäger viel mehr Raketen tragen können. Damit wären wir auch schon beim zweiten wichtigen Punkt bei der Vorbereitung – der Wahl der Raketen. Vergessen Sie die Einzelraketen. Nur wenn es zwingend im Briefing vorgegeben ist, gehören Raketen wie die Jackhammer an Bord. Ansonsten heißt das Prinzip: Die Masse macht's – sprich: Die ungelenkten Screamer sind in den meisten Missionen zu favorisieren. Sie müssen dafür ein wenig das Vorhalten üben, dafür können Sie aber auch großflächige Raketenteppiche legen, um zum Beispiel einen Pulk anfliegender Jäger gehörig aufzumischen. Selbst Korvetten oder Komponenten von Großkampfschiffen (Antrieb, Schildgenerator) können mit diesen einfachen Raketen schnell geknackt werden. In den späteren Missionen sind Sie mit den Typen Solomon und Hawk sehr gut beraten. Auf jeden Fall gehört mindestens ein Fuel Pod mit zur Ausrüstung dazu, denn Sie werden einen Großteil der Kämpfe nach dem Prinzip Zoom & Boom bestreiten. Das bedeutet, Sie fliegen mit Nachbrennereinsatz nahe an den Gegner heran, klemmen sich an dessen Heck und bearbeiten ihn dann mit Ihren Waffen. Außerdem sind schwere Jäger nicht so schnell, so dass Sie dieses Manko durch vermehrten Einsatz Ihres Nachbrenners ausgleichen müssen.





In den ersten Missionen sollten Sie den Jägertyp Grendel favorisieren. Gegen Ende der Kampagne ist der schwere Reaper fast immer die beste Wahl.

Kampf gegen die Koalition

Viele der Missionen laufen ähnlich ab und dürften Ihnen keine großen Probleme bereiten. Die richtig schweren Einsätze und die kniffligsten Situationen finden Sie ausführlich beschrieben.

Mission 3

Schiff: Grendel
Einsatzziel: **Black Box finden.**

Räumen Sie erst vorsichtig alle Minen aus dem Weg, bevor Sie das Trümmerfeld nach dem Flugrekorder durchsuchen. Wenn das Ortungsgeräusch immer schneller wird, halten Sie nach einem schwebenden Kasten mit blinkenden Positionslichtern Ausschau. Fliegen Sie einfach ganz nahe an das Teil heran, um die Mission zu erfüllen.

Mission 7

Schiff: Coyote
Einsatzziel: **Fluchtkapseln schützen.**

Schalten Sie bei Fort Baxter die Fluchtkapseln auf und



konzentrieren Sie sich auf die Staffel Saber-Jäger. Nehmen Sie Ihre Wingmen hinzu. Sie müssen sich beeilen, wenn die Flüchtenden überleben sollen. Verzweifeln Sie nicht, dieses Einsatzziel ist wirklich sehr schwer zu erfüllen und Ihr Erfolg ist enorm vom Glück und nicht nur von Ihrem fliegerischen Können abhängig.

Einsatzziel: **Staffel Saracens zerstören.**
Auch für dieses Missionsziel bleibt Ihnen nicht sehr viel Zeit. Wenn Sie gut und schnell genug sind, können Sie alle Abschüsse für sich verbuchen. Wollen Sie lieber auf Nummer sicher gehen, hetzen Sie lieber auch Ihre Wingmen auf die gegnerische Jägerstaffel.

Mission 9

Schiff: Coyote
Einsatzziel: **Berijev ausschalten.**
Gehen Sie bei diesem Einsatz wie folgt vor: Konzentrieren Sie sich nach der Zerstörung der Jäger und Korvetten auf den Schildgenerator der Berijev. Zerstören Sie danach sofort den Antrieb und erst dann die Geschütztürme. Behalten Sie das Landungsschiff im Auge und zerstören Sie alle Saracen-Jäger. Für die Kozah gehen Sie nach dem gleichen Schema vor.

Mission 10

Schiff: **Tempest – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten.**
Einsatzziel: **Jäger zerstören.**
Die beiden Jäger bei Nav. 1 müssen Sie sehr schnell aus dem Weg räumen, da die Schiffe schon bald aus dem System springen.

Einsatzziel: **Kommunikationsturm zerstören.**
Zerstören Sie zuerst die störenden Korvetten und Jäger. Erst danach knöpfen Sie sich den Signalturm vor, sonst ist die Gefahr zu groß, dass Sie die Staffel Gamma verlieren.



Bringen Sie sich in diese Position, um die kleine Ventilationsöffnung aufs Korn nehmen zu können. Ohne eine Jackhammer an Bord ist die Mission nicht zu schaffen.

Mission 11

Schiff: **Tempest – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten.**
Einsatzziel: **Czar zerstören.**
Weichen Sie vom Briefing ab und ignorieren Sie zunächst die Satelliten. Primäres Ziel müssen die Jäger und Korvetten sein. Wenn Sie die Satelliten zerstört haben, müssen Sie noch eine Welle Azan-Jäger zerstören. Begeben Sie sich sofort danach in die Schussposition für Ihre beiden Jackhammer-Raketen. Um etwas mehr Ruhe zu bekommen, zerstören Sie die Lasertürme, die um den Schacht herum angebracht sind. Sobald Sie das Signal für den Angriff bekommen, müssen Sie sich beeilen, Ihre Raketen abzufeuern, bevor die Czar in der Lage ist, ihre Schilde wieder hochzufahren.

Mission 12

Schiff: Tempest
Einsatzziel: **Treibstoff-Tanks zerstören.**
Das Bonusziel, die verbleibenden Treibstoff-Tanks zu zerstören, ist nicht ganz einfach. Postieren Sie sich ganz nahe an den Ausgang aus dem Asteroiden. Sobald die Staffel Ripper ihren Auftrag beendet hat, feuern Sie eine Salve Screamer-Raketen auf die Tanks und machen sich schnell aus dem Staub, um nicht von der Druckwelle der Explosion zerstört zu werden.



Die Tür können Sie mit Screamer-Raketen zerstören, danach kommen Ihre beiden Jackhammer nacheinander zum Einsatz.



Fliegen Sie nahe an den Ausgang, um von dort die Treibstoff-Tanks in die Luft zu jagen und schnell verduften zu können.

Mission 13

Schiff: Tempest oder Patriot
Einsatzziel: Ionenkanone zerstören.

Sobald Sie Nav. 3 erreichen, loggen Sie Ihren Zielcomputer auf die Ionenkanone ein. Diese muss schnellstmöglich zerstört werden. Setzen Sie am besten auch Ihre Wingmen darauf an. Wenn Sie die Mission besonders erfolgreich beenden möchten, halten Sie Ausschau nach den Schiffen von McGann und Viper.

Mission 14

Schiff: Tempest oder Patriot
Einsatzziel: Warptor zerstören.

Bevor Sie sich um die Abwehrtürme der Anlage kümmern, stürzen Sie sich auf die Jäger und Korvetten. Achtung, sobald die Staffel Gamma auftaucht, müssen Sie sie sofort vor einem weiteren Kurgen-Angriff beschützen. Warten Sie nicht auf den Angriff der Gamma-Staffel, Sie können sofort die Energiekerne des Warptores beschießen, damit haben Sie die besten Chancen, den einfliegenden Kreuzer zusammen mit der Zerstörung des Warptores in den Weltraum zu zerstreuen. Sie benötigen dafür ein gutes Timing. Sollte der Kreuzer es schaffen, ganz aus dem Tor hinauszufliegen, wird er nicht mehr mitzerstört.

Mission 16

Schiff: Wolverine
Einsatzziel: Die beiden Kreuzer Sharov & Morzov zerstören.

Vergessen Sie die Sharov, da sie sofort aus dem System springt. Konzentrieren Sie sich voll und ganz auf die Zerstörung der Jägerwellen und auf die Morzov. Unter den Jägern befindet sich auch der Top-Pilot Nicolai Petrov, den Sie in dieser Mission endlich bezwingen können. Seinen Bruder Ivan Petrov treffen Sie bei der Bremen, ignorieren Sie ihn, da er in dieser Mission noch nicht zu besiegen ist.

Mission 17

Schiff: Reaper
Einsatzziel: Feindliche Jäger ausschalten.

Wenn Sie bei Nav. 1 den Auftrag korrekt erfüllen wollen (in 60 Sekunden die Staffel zerstören), setzen Sie zur Sicherheit Ihre Wingmen zur Unterstützung ein. Missiles mit kurzer Aufschaltzeit (z. B. Hawk) sind für diesen Einsatz die beste Wahl.

Einsatzziel: Türme zerstören.

Lassen Sie die Abwehrtürme der Berijev zunächst in Ruhe. Sichern Sie zunächst den Raum für das Landungsschiff. Fertigen Sie die Korvetten und die Jäger ab. Danach kümmern Sie sich erst um die Abwehrtürme.

Mission 18

Schiff: Reaper
Einsatzziel: Ionenkanone zerstören.

Überlassen Sie die Jägerstaffeln zunächst Ihren Wingmen. Konzentrieren Sie sich ganz auf die Zerstörung des Schutzschildes und der Schutzplatten um den Energiekern. Haben Sie erst einmal freie Sicht auf den Kern, senden Sie eine ganze Salve Raketen hinein.

Mission 19

Schiff: Shroud
Einsatzziel: Steiner befreien.

Beim Erreichen von Nav. 2 gilt die Devise: Erst die Jäger, dann die Saladin. Auch wenn es schmerzlich ist, zögern Sie nicht, die beiden Korvetten mit den Gefangenen zu zerstören, Sie bekommen im Laufe des Gefechtes sowieso den Befehl dazu. Oberste Priorität hat die Rettung Steiners.

Mission 20

Schiff: Reaper
Einsatzziel: Abwehrtürme zerstören.

Wieder einmal taucht der Elitepilot Ivan Petrov auf. Leider können Sie ihn auch in dieser Mission nicht besiegen. Verschwenden Sie keine Zeit und Munition auf den Genossen, sondern kümmern Sie sich lieber um die anderen Jäger bei den Trümmern der Ronin.

Mission 21

Schiff: Reaper
Einsatzziel: Yamato beschützen.

Nachdem Sie das erste Missionsziel (Zerstörung der Varyag) noch recht einfach erreichen können, ist das Abfangen der Torpedos auf die Yamato eine knifflige Sache. Es muss blitzschnell gehen – Solomon-Raketen sind daher die geeignete Waffenwahl. Sobald Sie mit Ihrem Jäger von der Yamato aus starten, schalten Sie mit T den ersten Torpedobomber auf. Beordern Sie Ihre Wingmen, die Bomber zu zerstören, während Sie sich um



Schalten Sie immer wieder das zu beschützende Landungsschiff auf. So spüren Sie am schnellsten gegnerische Jäger auf, die Ihren Schützling attackieren wollen.



die Torpedos kümmern. Mit etwas Glück wird schon ein Bomber zerstört, bevor er seine gefährliche Fracht abwerfen kann.

Mission 22

Schiff: **Reaper**

Einsatzziel: **Satelliten zerstören.**

Die beste Methode, die vielen Satelliten bei Nav. 1 zu zerstören, ist, mit permanent gezündetem Nachbrenner im Kreis um die Satelliten zu fliegen (am Radar orientieren) und in kurzen Abständen eine Solomon-Rakete nach der anderen abzufeuern.

Einsatzziel: **Staffel Ripper beschützen und Kronstadt zerstören.**

Sobald Sie die Kronstadt erreichen, zünden Sie erneut den Nachbrenner, da sich das Ziel (die Satellitenantenne) auf der abgewandten Seite der Station befindet. Für die Zerstörung der Antenne bleiben Ihnen lediglich 30 Sekunden Zeit. Schaffen Sie es nicht rechtzeitig, die Antenne zu zerstören, ist die Mission zwar immer noch zu schaffen, allerdings springen dann die Bokov und eine Menge Jäger ins System, so dass Sie nicht mehr alle Ripper-Einheiten schützen können.



Mission 23

Schiff: **Reaper – unbedingt mit Jackhammer ausrüsten**

Einsatzziel: **Die Pukov zerstören und die Yamato schützen.**

Sobald Sie die Kontrolle über Ihr Schiff haben, fliegen Sie schnellstens in Richtung Schildgenerator der Pukov. Mit einer Jackhammer haben Sie den Generator in kürzester Zeit zerstört. Beginnen Sie sofort danach mit dem Beschuss der Abwehrtürme. Je näher Sie dabei bei dem Schiff bleiben, umso schneller können Sie reagieren, wenn feindliche Jäger und vor allem die gefährlichen Torpedobomber starten. Der Abschuss der Bomber hat jeweils oberste Priorität, sonst ist die Yamato in kurzer Zeit nur noch Geschichte. Sobald Bomber und Torpedos ausgeschaltet sind, kümmern Sie sich wieder um die Türme. Setzen Sie dieses Spiel fort, damit der Torpedoangriff auf die Pukov auch erfolgreich verlaufen kann.



Bleiben Sie ein kurzes Stück hinter der roten Formationsmarkierung. So können Sie genau den Kurs beibehalten und Korrekturen präzise und schnell ausführen.

Mission 24

Schiff: **Shroud**

Einsatzziel: **Station Boridin zerstören.**

Verzetteln Sie sich nicht in Scharmützeln mit den Jägern. Gleich nach der Zerstörung Gammas machen Sie sich daran, die Abwehrtürme der Boridin zu zerstören. Am gefährlichsten ist die Ionenkanone der Station. Fliegen Sie daher möglichst dicht an der Station entlang, wenn Sie die Türme aufspüren. Wenn Ihr Schiff von der Ionenwaffe anvisiert wird (auf Funkmeldung achten), tarnen Sie sich. So entgehen Sie dem tödlichen Strahl. Beeilen Sie sich mit dem Zerstören der Türme. Sobald die Ripper auftauchen, müssen Sie zu deren Schutz auch noch möglichst viele Jäger vernichten. Je mehr Sprengladungen die Ripper an die Station anheften können, umso besser. Sie müssen die Kettenreaktion mit manuellem Laserbeschuss in Gang setzen. Fliegen Sie dazu am besten getarnt in eine günstige Schussposition. Wenn Sie diesen Teil der Mission geschafft haben, ist der Rest fast ein Kinderspiel. Leider ist es nicht möglich, Klaus Steiner zu retten, verschwenden Sie also keine Zeit damit.

Stefan Weiß



Mit einer Jackhammer ist der rückseitige Schildgenerator schnell zerstört.



Enttarnen Sie sich erst, nachdem Sie Ihr Ziel genau erfasst haben.

Allgemeine Spieletipps

Daikatana

Lange genug hat man ja warten müssen, bis John Romero sein Spiel endlich fertig hatte. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in der schillernden 3D-Welt überleben.

Die Eigenschaften

Welche Eigenschaften sollte ich am meisten hervorheben?

Die Eigenschaften Ihres Alter Ego hat auf den Verlauf des Spiels keine Auswirkungen. Sie sollten daher die Verteilung je nach Ihren Bedürfnissen gestalten. Wenn Sie zu denjenigen gehören, die lieber stehen bleiben, während Sie auf einen Gegner schießen, dann sollten Sie die Eigenschaften Kraft und Angriff stärker hervorheben. Zählen Sie hingegen zu denen, die während des Kampfes wie wild in der Gegend herumspringen, dann sind Geschwindigkeit und Akrobatik die bessere Wahl. Für den Durchschnittsspieler ist eine ausgewogene Verteilung die beste Alternative. Legen Sie aber ein besonderes Augenmerk auf die Fähigkeit Akrobatik. Häufig erreichen Sie durch einen hohen Sprung verborgene Secrets, die sonst nicht erreichbar wären.

Wie wichtig ist das Daikatana?

In der zweiten Episode bekommen Sie endlich das Daikatana. Legen Sie gerade jetzt einen großen Wert auf das Ausbauen seiner Stärke. Denn besonders am Anfang sind die Gegner noch keine Herausforderung, da diese nur Schwerter besitzen. Ist Ihr Daikatana erst einmal stärker geworden, kann es ein treuer Freund gegen mächtige Gegner werden. Außerdem sparen Sie dadurch Munition.

Benötige ich das Daikatana für ein Rätsel?

Das Schwert werden Sie für kein Rätsel benötigen. Also ist es Ihnen überlassen, inwieweit Sie die Fähigkeiten des Daikatana verbessern.

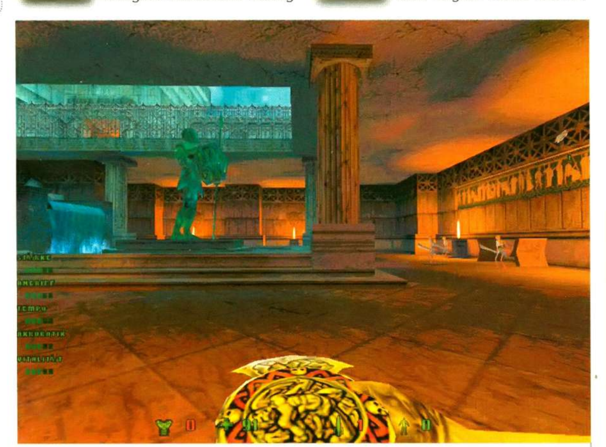
Allgemeine Kampfregeln

Wie verhalte ich mich bei einem Kampf?

Laufen Sie bei einem Kampf, wenn es sich um zwei oder mehr Gegner handelt, nach Möglichkeit immer auf eine große, offene Fläche. Dort können Sie dem Gegner besser ausweichen als in engen Gängen. Außerdem können Sie dem feindlichen Feuer auf Distanz besser entgehen.

Es gibt keine offene Fläche, auf die ich laufen kann.

Falls Sie einmal nicht die Möglichkeit haben, auf eine offene Fläche zu laufen, ist es hilfreich, in einem schmalen Durchgang stehen zu bleiben. Aus dieser Position können Sie nur von vorne angegriffen werden, da Sie



Hall of Fame. Ein so großer Raum bietet viele Möglichkeiten, den feindlichen Attacken auszuweichen. Der Brunnen dient uns ebenfalls als guter Unterschlupf.

Grundlagen

- Wenn Sie an einer Stelle speichern wollen, aber keinen Diamanten mehr zur Verfügung haben, dann laufen Sie einfach zu dem vorherigen Levelabschnitt zurück.
- Benutzen Sie Erste-Hilfe-Sets nur dann, wenn es wirklich notwendig ist. Es ist häufig sinnvoll, den Level noch einmal zurück zu laufen, um Munition, Erste-Hilfe-Sets etc. aufzusammeln.
- Falls Sie einmal stecken geblieben sind, liegt das wahrscheinlich daran, dass Sie vergessen haben, einen Schalter zu betätigen. Erkunden Sie die Gegend gründlich, um so etwas zu vermeiden.
- Strafen (Seitwärts-Bewegung) Sie, was das Zeug hält. In diesem Spiel haben Sie nämlich eine reelle Chance, den Geschossen Ihres Gegners auszuweichen. Über einige Geschosse können Sie auch hinwegspringen.
- Versuchen Sie, die Gegner dazu zu bringen, dass sie gegenseitig aufeinander schießen. Stellen Sie sich dazu einfach zwischen zwei Gegner und warten Sie, bis diese schießen. Wenn nun einer den anderen trifft, beginnen beide, sich gegenseitig abzuknallen
- Achten Sie darauf, dass manche Kisten eine Sprengladung verbergen. Da diese aber erst nach kurzer Zeit detoniert, reicht es, nach dem Öffnen ein paar Meter zurückzulaufen, um der Explosion zu entgehen.
- Bevor Sie ein Akrobatik-Relikt aufnehmen, sollten Sie sich umschauen, wofür es am besten dienen könnte. Wie Sie sich sicherlich schon denken können, folgt darauf ein Secret, das nur durch einen hohen Sprung erreicht werden kann.



niemand passieren kann. Dafür sollte Ihr Daikatana aber schon einiges an Erfahrung aufweisen, da es sonst zu lange dauern würde die einzelnen Gegner zu eliminieren.

Gibt es einen Trick, damit ich besser mit dem Raketenwerfer treffe?

Um mit dem Raketenwerfer besser zu treffen, sollten Sie vor dem Gegner auf den Boden schießen. Das hat zwar nicht die gleiche Wirkung wie ein direkter Treffer, Sie können aber sicher sein, dass Sie nicht danebenschießen. Allerdings sollten Sie ihn auch nur für größere Gruppen von Gegner benutzen.

Was kann ich gegen die Geschosse tun?

Geschosse, die der Gegner auf Sie abfeuert, können Sie auf halben Wege stoppen, indem Sie Ihrerseits ein Geschoss dagegenhalten. Dafür bedarf es aber einiger Übung und Treffsicherheit.



Ein paar Treffer mit dem Diskus und diese wasserscheue Spinne stellt kein Problem mehr dar.

Wo kann ich mich am besten verschanzen?

Da die meisten Gegner nicht ins tiefe Wasser gehen, ist das der perfekte Ort für einen Angriff aus dem Hinterhalt. So können Sie selbst mehrere Gegner mit Wurf- und Schusswaffen auf Distanz halten.

Die Mitstreiter

Mikiko und Superfly, die Ihnen mehr oder weniger hilfreich zur Seite stehen, sollten Sie nur zur Unterstützung holen, wenn die Gegnerschar allzu übermächtig ist.

Soll ich meine beiden Begleiter überall mit hinnehmen?

Nein! Da die beiden ebenfalls Munition benötigen, spielt es keine Rolle, wer die Gegner abknallt. Wenn Sie es aber alleine mit dem Mob aufnehmen, haben Sie die Möglichkeit, reichlich Eigenschafts-Punkte zu sammeln. Diese wären hinfällig, wenn

Cheats

Um die Cheats aktivieren zu können, müssen Sie zuerst die Eigenschaften der Startdatei etwas manipulieren. Klicken Sie dazu das Desktop-Symbol mit der rechter Maustaste an und gehen Sie auf Eigenschaften. In dem Abschnitt „Ziel" geben Sie „+ set console1" ein und übernehmen diese Änderung. Starten Sie nun ein neues Spiel, drücken die Zirkumflex-Taste (unter der Escape-Taste) und geben hier wiederum „cheats 1" ein. Beginnen Sie wieder ein neues Spiel. Nun können Sie die Cheats in der Konsole eingeben.

ACHTUNG!!!! Diese funktionieren nicht mit einem zuvor gespeicherten Spiel, in dem kein Cheat aktiviert wurde.

Allgemeine Cheats:

God	Unsterblich
Noclip	Sie können durch Wände gehen.
Notarget	Die Gegner ignorieren Sie.
Massacre	Alle Gegner im aktuellen Abschnitt sterben.
Health #	Z. B.: Health 100. Erhöht Ihre Energie um 100 Einheiten.
Weapon_give_#	Waffen-Cheat. Für # können Sie eine Zahl von 1-6 eingeben. Für mehr Munition die Zahl erneut eingeben.
Rampage	Erhöht den Schaden für Nahkampfwaffen.
Cam_toggle	Schaltet durch die drei Kameraperspektiven Ihres Protagonisten.
Boost speed	Erhöht die Eigenschaft Geschwindigkeit.
Boost power	Kraft
Boost attack	Angriff
Boost acro	Akrobatik
Boost vita	Vitalität
Boost all	Steigert alle Werte um eine Einheit.
Breakme speed etc.	Senkt die Eigenschaften.

Levelwahl:

Map intro	Einführung
EPISODE 1	
Map e1m1a	The Marsh (part 1)
Map e1m1b	The Marsh (part 2)
Map e1m1c	The Marsh (part 3)
Map e1m2a	Sewer System
Map e1m2b	Sewer System (part 2)
Map e1m3a	Solitary
Map e1m3b	Solitary (part 2)
Map e1m4a	Crematorium
Map e1m4b	Crematorium (part 2)
Map e1m4c	Crematorium (part 3)
Map e1m5a	Processing
Map e1m5b	Processing (part 2)
Map e1m6a	Icelab
Map e1m6b	Icelab (part 2)
Map e1m6c	Icelab (part 3)
Map e1m7a	The Vault
Map e1m7b	The Vault (part 2)
EPISODE 2	
Map e2m1a	Lemnos Isle
Map e2m1b	Lemnos Isle (part 2)
Map e2m1c	Lemnos Isle (part 3)
Map e2m2a	Catacomb
Map e2m2b	Catacomb (part 2)
Map e2m2c	Catacomb (part 3)
Map e2m3a	Athens
Map e2m3b	Athens (part 2)
Map e2m3c	Athens (part 3)
Map e2m4a	Acropolis
Map e2m4b	Acropolis (part 2)
Map e2m4c	Acropolis (part 3)
Map e2m4d	Acropolis (part 4)
Map e2m4e	Acropolis (part 5)
Map e2m5a	Lair of Medusa
Map e2m5b	Lair of Medusa (part 2)
Map e2m5c	Lair of Medusa (part 3)
Map e2m5d	Lair of Medusa (part 4)
Map e2m5e	Lair of Medusa (part 5)
EPISODE 3	
Map e3m1a	Plague Village
Map e3m1b	Plague Village (part 2)
Map e3m1c	Plague Village (part 3)
Map e3m2a	Passage
Map e3m3a	Dungeon
Map e3m3b	Dungeon (part 2)
Map e3m3c	Dungeon (part 3)
Map e3m4a	Wyndrax Tower
Map e3m4b	Wyndrax Tower (part 2)
Map e3m5a	Crypt of Nharre
Map e3m6a	Gharroth's Throne
EPISODE 4	
Map e4m1a	Alcatraz
Map e4m1b	Alcatraz (part 2)
Map e4m1c	Alcatraz (part 3)
Map e4m2a	Beneath the Rock
Map e4m2b	Beneath the Rock (part 2)
Map e4m3a	Tower of Crime
Map e4m3b	Tower of Crime (part 2)
Map e4m3c	Tower of Crime (part 3)
Map e4m4a	Mishima Labs
Map e4m4b	Mishima Labs (part 2)
Map e4m4c	Mishima Labs (part 3)
Map e4m5a	Mishima's hideout
Map e4m6a	Seal Training Center
Map e4m6b	Seal Training Center (part 2)
Map e4m6c	Seal Training Center (part 3)
Map Credits	Bildergalerie der Programmierer



Nicht auf den Kopf gefallen: Superfly dient hier hervorragend als Trampolin, um an ein Secret zu gelangen. Das muss nur schnell gehen, da er sonst beiseite tritt.

Ihre Mitstreiter auch ein paar erledigen würden.

Können mir Mikiko und Superfly auch anderweitig hilfreich sein?

Hilfreich ist der Befehl „Warten". So können Sie einen der beiden als Sprungbrett benutzen, indem Sie auf seinen Kopf und danach gleich weiter springen, um an höher gelegene Orte zu gelangen.

Ist der Gesundheitszustand Ihrer Sidekicks sehr niedrig, sollten Sie diese irgendwo in Sicherheit warten lassen. Die Gesundheitsbrunnen oder Maschinen können nur von Ihnen verwendet werden. Deshalb sollten Sie Erste-Hilfe-Taschen hauptsächlich für Ihre Mitstreiter reservieren. Wenn Sie einen Ihrer Sidekicks an einer Stelle postieren, laufen die Gegner häufig an Ihnen vorbei zu Ihrem Partner. Das ist eine gute Möglichkeit, dem Gegner unbehelligt in den Rücken zu fallen. Außerdem gehen Sie so auf Nummer sicher, dass ihr/e Partner/in Ihnen keine Power-Ups vor der Nase wegschnappt.

Wie belege ich die Tasten für die Befehle?

Da es in Kämpfen mitunter ziemlich hektisch zugehen kann, ist es nötig, die Tasten für Befehle in greifbarer Nähe zu haben. Dazu bietet es sich an, die „zweite Maustaste" oder „Spacebar" mit dem Befehl „Angriff", zu belegen. Besitzen Sie eine „dritte Maustaste", legen Sie den Befehl „Rückzug" darauf. Eine weitere wichtige Taste ist jene für den Tausch zwischen Ihren beiden Begleitern.

Secrets

Ich finde keine Secrets. Was mache ich falsch?

Viele Secrets befinden sich unter Treppen, hinter einem Bruch in der Wand oder der Decke. Einige werden Sie auch im Wasser bzw. Brunnen vorfinden. Laufen Sie also nicht einfach durch die Levels, ohne nach links und nach rechts zu schauen, sondern erkunden Sie jeden einzelnen Raum nach versteckten Dingen. Je mehr Sie finden, desto leichter wird das Spiel für Sie. Denn häufig finden Sie mächtige Waffen oder die dazugehörige Munition schon ziemlich früh.
In der ersten Episode geben sprühende Funken Hinweis auf ein Secret. Benutzen Sie zum Öffnen eine Waffe, die keine Munition verbraucht, um ein eventuelles Versteck aufzutun. Überall, wo Sie einen pochenden Ton hören, können Sie davon ausgehen, dass sich in der Nähe ein Gesundheitsschub befindet. In der zweiten Episode sind es zum Beispiel Statuen, die zerstört werden müssen.

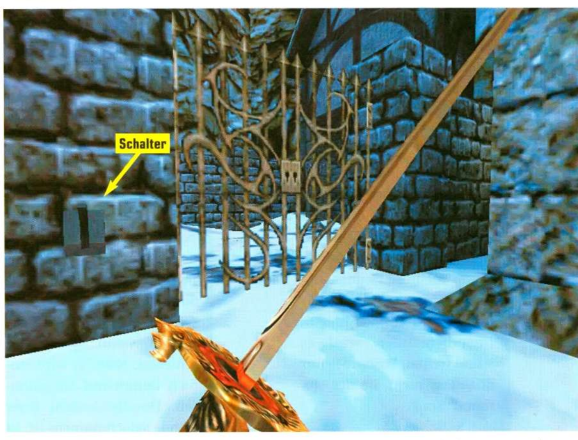
Wo sehe ich, wie viele Secrets mir noch fehlen?

Schauen Sie auf jeden Fall zwischendurch auf die Abschussliste, um Informationen darüber zu erhalten, wie viele Gegner bzw. Secrets noch nicht entdeckt wurden. Da hierfür standardmäßig noch keine Taste vergeben ist, müssen Sie dies in der Tastaturbelegung ändern.

Waffen

Diskus von Dädalus

Den Diskus werden Sie in der zweiten Episode wohl am häufigsten benutzen, da er keine Gefahr für Sie birgt (keine Explosion etc.) und weil er keine Munition verbraucht. Optimale Ergebnis-



Dieser Schalter ist so offensichtlich angebracht, aber dennoch kaum zu erkennen. Die Schalter heben sich häufig kaum von ihrem Hintergrund ab.





Die Eisgeschosse prallen von den Wänden ab. So kann man aus sicherer Entfernung ganze Räume von Gegnern säubern.



Nach solch einer Explosion bleibt kein Stein auf dem anderen stehen. Also seien Sie nicht so sparsam mit der Munition.

se erzielen Sie, indem Sie den Diskus am Gegner vorbei werfen. Da die Waffe in Ihre Hand zurückkehrt, trifft sie auf dem Rückweg den Widersacher, bis er erledigt ist.

Ballista

Die Ballista weist, einmal abgesehen vom Schießen, eine weitere nützliche Funktion auf: Wenn Sie mit ihr direkt vor sich auf den Boden schießen und gleichzeitig springen, gelangen Sie an sonst unerreichbare Orte. Bedenken Sie aber, dass Ihre Gesundheit auf Dauer darunter leidet.

Hammer

Der Hammer entfaltet seine wahre Kraft erst, wenn Sie die Schuss-Taste eine Weile gedrückt halten. Wenn Sie die Taste nun loslassen, bringen Sie sogar die Erde zum Beben. Aber auch hier nimmt Ihre Gesundheit reichlich Schaden. Setzen Sie diesen Angriff also mit Bedacht ein.

Ion-Blaster und Kineticore

Die Waffen Ion-Blaster und Kineticore haben beide die Eigenart, dass ihre Projektile von der Wand abprallen und weiterfliegen. Wenn Sie nun wissen, dass in einem Raum mehrere Gegner lauern, öffnen Sie die Tür und ballern einfach hinein. Irgendjemanden wird es schon treffen. Passen Sie nur auf, dass nicht Sie der „Jemand" sind.

Dreizack Poseidons

Wenn Sie den „Dreizack Poseidons" besitzen, sollten Sie einmal ausprobieren, auf welche Entfernung es einen Donnerschlag nach dem Abfeuern zu hören gibt. Wenn Sie dann einen Gegner genau auf diese Entfernung treffen, ist der Schaden, den er davonträgt, wesentlich größer als sonst.

Massenvernichtung

Die Waffen, die Sie in den einzelnen Episoden auf der Taste 6 haben, dienen alle zum Kampf gegen eine große Anzahl von Gegnern. Hier ist wieder Vorsicht angebracht. Denn was Ihren Gegnern geschieht, kann Ihnen, wenn Sie nicht weit genug entfernt stehen, ebenfalls widerfahren. Sparen Sie die Munition für diese Waffen aber nicht für den jeweiligen Endgegner auf, da diese viel zu träge ist und einem Endgegner verhältnismäßig wenig Schaden zufügt.

Gegner

Wie schlau sind die Gegner?

Die Programmierer um John Romero haben sich wieder einer alten Tugend angenommen. „Warum intelligente Gegner? Packen wir doch einfach ein paar mehr davon in das Spiel." Sie müssen sich deshalb keine Sorgen machen, dass ein Gegner eventuell zur Seite springt, wenn Sie auf ihn schießen. Nein! Er wird einfach dumm auf Sie zulaufen. Da die Anzahl Ihrer Feinde jedoch immens ist, ist es notwendig, sich langsam durch den Level zu bewegen. Wenn Sie einfach in einen Raum hineinstürzen, kann es nämlich sein, dass Sie, umringt von Gegnern, keine Fluchtmöglichkeit mehr haben.

Wie bekomme ich die fliegenden Monster zu fassen?

Um sich die lästigen Fledermäuse und Fireflies vom Hals zu halten, sollten Sie sich mit dem Rücken in eine Ecke stellen. So können Sie nur von vorne angegriffen werden. Falls das nicht möglich ist, laufen Sie einfach rückwärts, um den Gegner immer im Visier zu haben.

Die Zombies gehen mir ganz schön auf die Nerven!

Zombies haben die dumme Angewohnheit, sich hinter Ihren Protagonisten zu teleportieren. Gehen Sie also langsam weiter und warten auf das blubbernde Geräusch, das sie bei ihrem Wiedererscheinen verursachen. Nun drehen Sie sich schnell um und erledigen den Mistkerl. Wenn er dann auf dem Boden liegt, sollten Sie ihm noch einen verpassen, da er sonst wieder aufsteht.

Es gibt zwei Gegner, die ich gar nicht ausschalten kann. Wieso?

Im Spiel gibt es zwei Gegner, die nur mit einer besonderen Waffe erledigt werden können. Zum einen ist das in der Episode 2 die Steinstatue mit dem Schwert, die ausschließlich mit dem Hammer erledigt werden kann, zum anderen in Episode 3 der Werwolf, der erst nach Gebrauch des silbernen Handschuhs das Zeitliche segnet.

Lars Theune

Allgemeine Spieletipps

Need for Speed: Porsche

Beim Betrachten der schönen Landschaften entlang der Rennstrecken in Need for Speed: Porsche kann einem schon mal die eine oder andere Abkürzung durch die Lappen gehen. Unsere Karten helfen Ihnen weiter.

Alpen

■ Schwierigkeit: Schwer ■ Auto: 993 ■ Reifen: Normal



1. Tunnel
2. Ab hier: verschneiter Untergrund.
3. Durchfahrt durch eine Alpenstadt, enge Straße.
4. Abkürzung hinterm Haus am Hubschrauberlandeplatz.
5. Leicht vereister See, kann als Abkürzung bzw. alternative Route genutzt werden.
6. Ab hier: kein verschneiter Untergrund mehr.
7. Benutzen Sie lieber die rechte Abzweigung.

Korsika

■ Schwierigkeit: Mittel ■ Auto: 996 ■ Reifen: Normal oder Slicks



1. Erster Tunnel
2. Geradeaus durch die dunkle Mine, Abkürzung.
3. Linke Straße nehmen, optimale Strecke ist markiert.
4. Wasserfälle
5. Wenn Sie diese S-Kurven nicht zu eng durchfahren, können Sie statt der empfohlenen normalen Reifen auch Slicks verwenden.



Autobahn

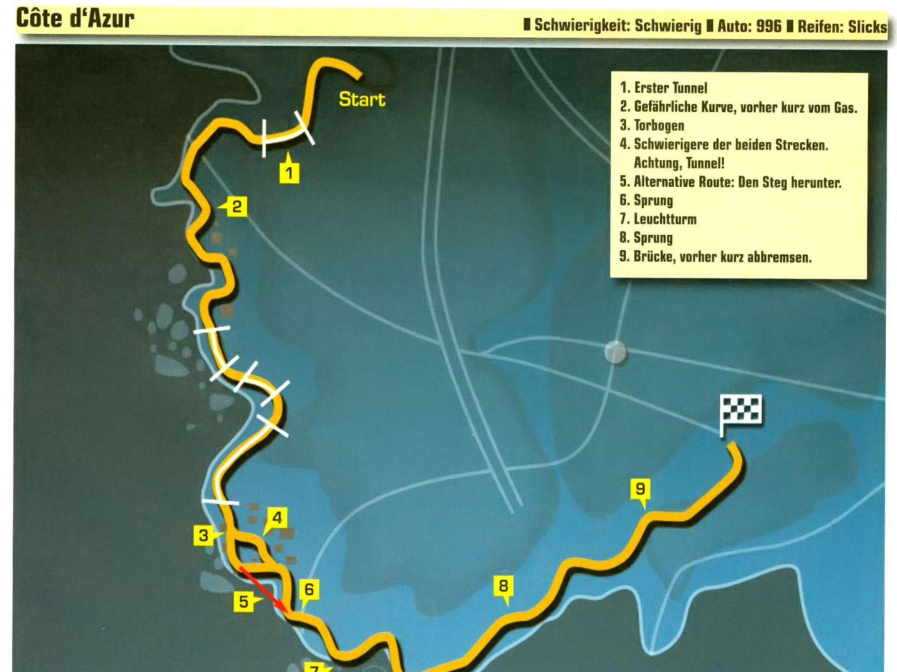
■ Schwierigkeit: Leicht ■ Auto: GT 1 ■ Reifen: Slicks

Start

1. Start im Wald
2. Fahren Sie den linken Weg.
3. Tunnel (schnellster Weg)
4. Tunnel (schnellster Weg)
5. Tunnel (schnellster Weg)
6. Mautstelle. Achten Sie auf die enge Durchfahrt durch die Gassen!
7. In der Mitte des Tunnels werden die Spuren baulich getrennt, rechts halten.

Côte d'Azur

■ Schwierigkeit: Schwierig ■ Auto: 996 ■ Reifen: Slicks



Auvergne

▮ Schwierigkeit: Schwer ▮ Auto: 993 ▮ Reifen: Normal



1. Sehr enge Gasse durch die Stadt.
2. Hydranten stehen am Straßenrand.
3. Achtung: Ein Wagen wurde ungeschickt abgestellt und kann Ihnen im Weg sein, halten Sie sich deshalb am rechten Straßenrand!
4. Die beste Alternative der drei Wege, sehr geradlinig – auch die Einfahrt auf die Strecke, die die drei Wege wieder vereint, ist viel einfacher.
5. Fast eine 90-Grad-Kurve erwartet Sie, wenn Sie von dieser Alternativ-Strecke auf die gemeinsame Route biegen wollen.
6. Marktplatz mit einem großen Brunnen in der Mitte.
7. Ruinen. Sie können hier im Falle einer engen Strecke nach rechts und links auf die Wiese ausweichen. Auf der Wiese links ist die Chance groß, sich bei hoher Geschwindigkeit beim Fahren über die Bodenunebenheiten zu überschlagen.
8. Wasserfall. Vorsicht, scharfe Kurve!

Pyrenäen

▮ Schwierigkeit: Leicht ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks

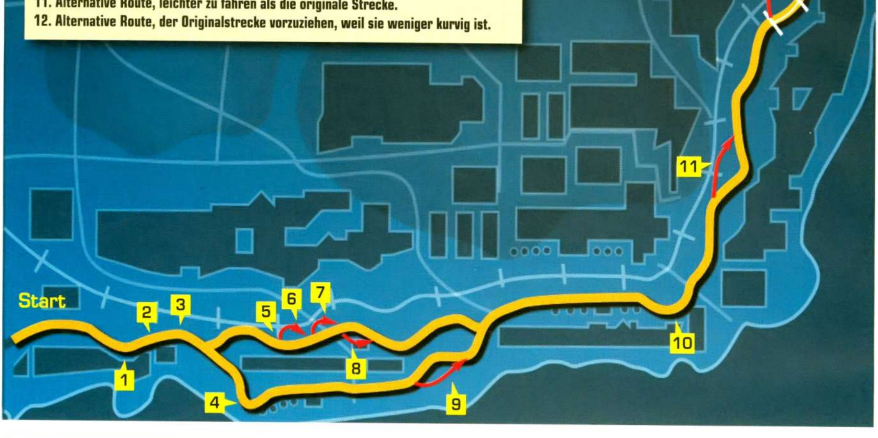


1. Feldweg, enge Kurve, schwierig zu fahren. Nur zu benutzen, um dem Verkehr der Gegner aus dem Weg zu gehen.
2. Straße, geradlinig, schnell.
3. Einfahrt auf die zusammenführende Straße ist einfacher als beim Feldweg.
4. Kleiner Sprung
5. Hier geht's bergab, also Vollgas, immer in der Mitte halten.
6. Stadt mit Alternativ-Route durch ein städtisches Gebäude. Geeignet, um Verkehr zu meiden.
7. Brückentore, nehmen Sie das linke.
8. Vollgas bis zur Brücke.
9. Brücke
10. Es geht bergauf – schwierige Kurve, deshalb: Fuß leicht auf die Bremse.
11. Extrem schwierige Kurve, vor der Sie unbedingt abbremsen sollten.



Industriezone

▮ Schwierigkeit: Mittel ▮ Auto: 996 oder GT 1 ▮ Reifen: Slicks



Schwarzwald

▮ Schwierigkeit: Schwer ▮ Auto: 993 ▮ Reifen: Normal



Monte Carlo 1

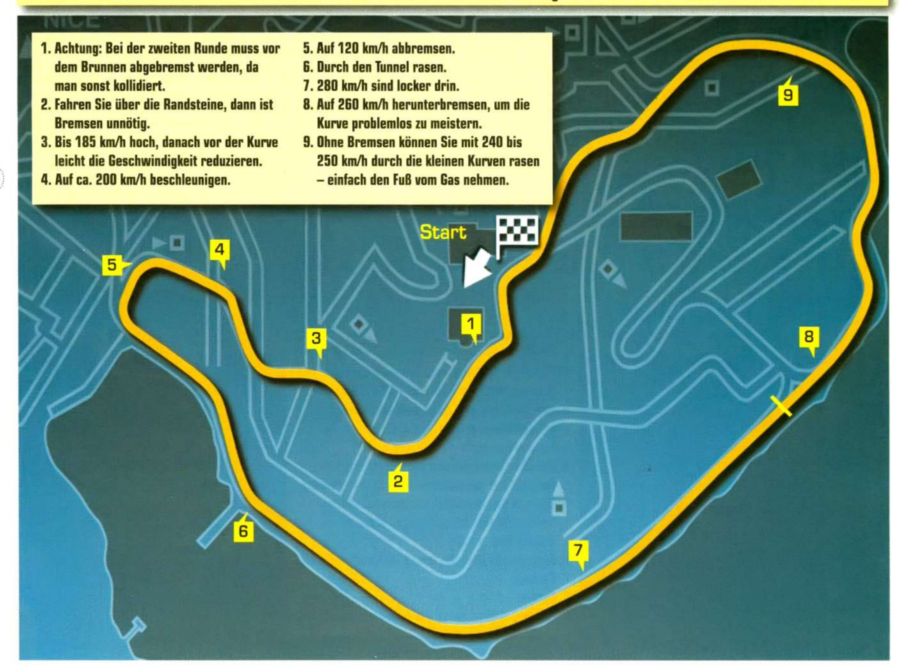
■ Schwierigkeit: Leicht ■ Auto: 996 oder GT 1 ■ Reifen: Slicks



1. Leicht abbremsen, mittelschwere Kurve
2. Die berühmte Formel-1-Schikane. Auf 115 km/h abbremsen, dann mit 80 km/h durch.
3. Bremsen ist nicht notwendig, mit 120 km/h durchfahren.
4. Der Tunnel von Monte Carlo, ideal zum Gasgeben
5. Hier sollten Sie 200 km/h fahren.
6. 220 km/h sind jetzt locker drin.
7. Es geht bergauf – wenn Sie rund 170 km/h fahren, sollten Sie die Kurve ohne große Bremsmanöver schaffen.

Monte Carlo 2

■ Schwierigkeit: Leicht ■ Auto: 996 oder GT 1 ■ Reifen: Slicks



1. Achtung: Bei der zweiten Runde muss vor dem Brunnen abgebremst werden, da man sonst kollidiert.
2. Fahren Sie über die Randsteine, dann ist Bremsen unnötig.
3. Bis 185 km/h hoch, danach vor der Kurve leicht die Geschwindigkeit reduzieren.
4. Auf ca. 200 km/h beschleunigen.
5. Auf 120 km/h abbremsen.
6. Durch den Tunnel rasen.
7. 280 km/h sind locker drin.
8. Auf 260 km/h herunterbremsen, um die Kurve problemlos zu meistern.
9. Ohne Bremsen können Sie mit 240 bis 250 km/h durch die kleinen Kurven rasen – einfach den Fuß vom Gas nehmen.



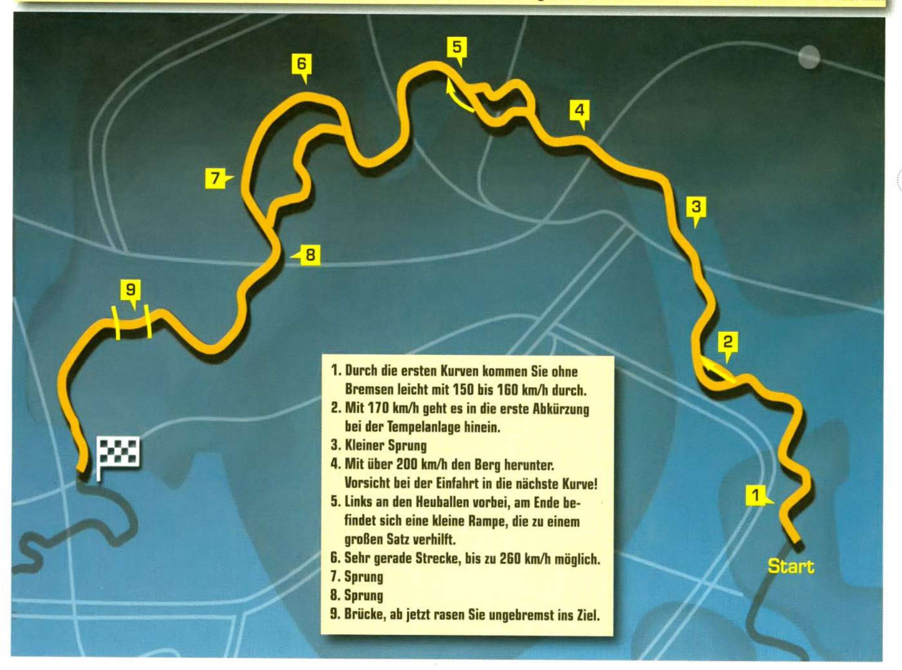
Monte Carlo 3

■ Schwierigkeit: Leicht ■ Auto: 996 oder GT 1 ■ Reifen: Slicks

1. Fahren Sie beim Start links am Brunnen vorbei, dann kommen Sie besser in die erste Kurve.
2. Auf 185 km/h beschleunigen.
3. Auf die Bremse! Mit 130 km/h schaffen Sie diese Kurve.
4. Die berühmte Formel-1-Kurve lässt sich mit maximal 80 km/h absolvieren.
5. Diese Kurve ist mit 125 km/h leicht zu durchfahren.
6. Links kann man den Bürgersteig benutzen, bleiben Sie aber lieber auf der Straße.
7. Bis 200 km/h hochbeschleunigen, dann abbremsen.
8. Fahren Sie auf dem Bürgersteig, um Gegenverkehr zu vermeiden.
9. Den Tunnel benutzen.
10. Die folgenden Kurven können ohne großes Bremsen absolviert werden.
11. Mit Vollgas bergauf bis zur Start-Ziel-Kurve fahren.

Normandie

■ Schwierigkeit: Mittel ■ Auto: 911/964 Turbo ■ Reifen: Normal



1. Durch die ersten Kurven kommen Sie ohne Bremsen leicht mit 150 bis 160 km/h durch.
2. Mit 170 km/h geht es in die erste Abkürzung bei der Tempelanlage hinein.
3. Kleiner Sprung
4. Mit über 200 km/h den Berg herunter. Vorsicht bei der Einfahrt in die nächste Kurve!
5. Links an den Heuballen vorbei, am Ende befindet sich eine kleine Rampe, die zu einem großen Satz verhilft.
6. Sehr gerade Strecke, bis zu 260 km/h möglich.
7. Sprung
8. Sprung
9. Brücke, ab jetzt rasen Sie ungebremst ins Ziel.

Allgemeine Spieletipps

Euro 2000

In unseren allgemeinen Tipps zeigen wir Ihnen, wie Sie bei Euro 2000 zum Ballprofi werden und sich im Handumdrehen den Meisterschaftstitel holen!

Wie spiele ich den „tödlichen" Pass?

Der Anspielradar – bereits bekannt aus *FIFA 2000* – zeigt die Farben einer Ampel. Zeigt er Rot an, wird ein direktes Abspiel definitiv nicht zum eigenen Mann kommen, bei Gelb stehen die Chancen zumindest 50:50, während Grün todsicher ist. Trotzdem können Sie auch bei Rot noch einen Pass spielen, oftmals sogar den berühmten tödlichen. Drücken Sie dann aber statt der Pass-Taste (B auf dem SideWinder Pad) die Taste, die Ihrem Mitspieler in den Lauf passt (X auf dem SideWinder). Durch einen Pass in den Lauf kann sich Ihr Spieler vom Gegner lösen und kommt dadurch in gute Schusspositionen.
Zudem kann die X-Taste besonders gut zum Doppelpass-Spiel benutzt werden.

Standardsituationen: Welche Taktik ist bei Ecken von Erfolg gekrönt?

Auch diesmal haben Sie pro Standardsituation wieder drei Strategien, die Ihre Mitspieler auf unterschiedliche Laufwege schicken. Bei Ecken (egal, ob von rechts oder links) haben Sie mit Strategie 2 gute Chancen auf eine torgefährliche Situation. Spielen Sie dafür den Spieler C an und lassen ihn mit dem Kopf zum Ball gehen. Auch Standardsituation 3 hat eine gute Variante parat: Versuchen Sie Spieler Y per Kopf ins Spiel zu bringen.

Muss ich eine der drei Strategien bei Ecken anwenden, um Erfolg zu haben?

Nicht unbedingt. Gegen den Computer sind die Strategien durchaus eine gute Alternative, doch gegen einen menschlichen Mitspieler sind sie oftmals nutzlos, da der Gegner diese Strategien sicher ebenfalls aus dem Effeff kennt. Versuchen Sie stattdessen, einen Spieler auf den kurzen Pfosten anzuspielen. Dies ist immer noch die erfolgversprechendste Variation eines Eckballs. Gefährlich sind auch Bälle, die mit Effet direkt aufs Tor geschossen werden. Oft ist ein Abpraller des Torhüters eine Chance für Ihre Stürmer, durch Nachsetzen zum Erfolg zu kommen.

Welche Variante soll ich bei Freistößen anwenden?

Auch bei *Euro 2000* ist es äußerst schwierig, mit einem direkten Schuss ins Gehäuse zu treffen. Deshalb sollten Sie auf eine der mitgelieferten Varianten vertrauen. Bei Freistößen rechts oder links vorm Tor bringt Sie Variante 1 in eine gute Position zum Einköpfen. Spielen Sie auf Spieler C und flanken Sie ihm so in den Lauf, dass dieser kurz vor dem Fünf-Meter-Raum zu einem Kopfball ansetzen kann. Dies funktioniert sowohl bei Freistößen von links als auch von rechts – es sei denn, die Freistöße müssen neben dem Strafraum ausgeführt werden. Haben Sie sich in einer solchen Flügelposition den Ball zum Freistoß hingelegt, sollten Sie einmal Standardsituation 2 probieren. Spielen Sie auf Spieler Y, der sich beim Anspiel am Elfmeterpunkt befinden muss. Wird der Freistoß aus einer Position gerade vor dem Tor (am

Grundlagen

Mit unseren Grundlagentipps werden Sie rasch zum Euro-2000-Profi!

- Spielen Sie oft über die Außenpositionen. Dafür ist ein 4-3-3-System unerlässlich.
- Stürmen Sie niemals aus Ihrer Abwehr mit der Abseitsfallentaste, wenn der Gegner schon in Strafraumnähe ist.
- Üben Sie die vielen Spezialbewegungen ausgiebig, bevor Sie sie im Spiel ausprobieren.
- Erlernen Sie die Laufwege Ihrer Spieler bei den Standardsituationen im Training.
- Vor einer EM-Begegnung sollten Sie ein kleines Trainingsspiel absolvieren, denn Ihr B-Team imitiert dabei die Spielweise des nächsten Gegners.



Durch die X-Taste kann man Pässe in den Lauf eines Kickers spielen. So sind auch eigentlich scheinbar unmögliche Pässe möglich, selbst wenn der Anspielradar Rot anzeigt.



Strafraumkreis) ausgeführt, ist Standardsituation 3 die ideale. Spielen Sie hierbei Spieler C an.

Wie schieße ich sichere Elfmeter?

Elfmeter sind natürlich immer auch ein wenig Glückssache, doch es gibt einen einfachen Trick, der fast immer funktioniert. Wechseln Sie per Knopfdruck (A) die Anlaufrichtung Ihres Spielers. Ist er auf die andere Seite gelaufen, wechseln Sie sofort zurück und schießen bei einem Rechtsfüßer in die rechte und bei einem Linksfüßer in die linke Ecke.

Habe ich mit dem 4-3-3-System gute Chancen?

Offensive ist Trumpf bei *Euro 2000*. Ein offensives 4-3-3 ist allen anderen Systemen vorzuziehen. Je mehr Sie im gegnerischen Strafraum „herumkicken", desto weniger Gefahr besteht für Ihr eigenes Tor. Stellen Sie Ihr Team weit nach vorn und lassen Sie Kurzpässe spielen, wenn Sie mit einer starken Nation wie Frankreich oder England (sogar Deutschland zählt dazu) antreten. Wenn Sie ein Herz für schwächere Mannschaften wie Irland haben, sollten Sie häufiger mit langen Pässen operieren. Dadurch fallen spielerische Fehler einzelner Spieler nicht so sehr ins Gewicht. Spielen Sie mit Raumdeckung.

Was bringt mir das 5-4-1-System?

Mit dem 5-4-1-System können Sie „mauern". Im Fall einer Führung ergeben sich daraus mitunter gute Konterchancen. Stellen Sie Ihre Mannschaft in der eigenen Hälfte nicht zu weit zurück, sondern aktivieren Sie eine mittlere Raumeinstellung. Der einzige Stürmer muss ebenso schnell sein wie die beiden Außenverteidiger. Stellen Sie im Strategiemenü „Konter" ein und spielen Sie mit langen Bällen sowie Raumdeckung.

Was ist mit der 3-3-4-Formation?

Als dritte Formation empfiehlt sich das 3-3-4-System, um im Falle eines Rückstandes viel Druck auf den Gegner ausüben zu können.

Wie entsteht das „typische" Euro-2000-Tor?

Früher war es sehr einfach: Flügellauf eines schnellen Stürmers, die Torauslinie entlang und am 16-Meter-Raum eine hohe Flanke nach innen schlagen. Der dort postierte Mittelstürmer war fast immer in der Lage, den Ball zu verwerten. Dies ist bei *Euro 2000* nicht mehr ganz so leicht, trotzdem entstehen genau so die typischen Tore. Die Wahrscheinlichkeit beträgt jetzt zwar nur noch rund 60 Prozent, doch das reicht mit ein wenig Übung immer noch aus, um den Computer zu schlagen.

Abseitsfalle oder aggressives Angreifen – was ist die beste Abwehrtaktik?

Durch das aggressive Angreifen, bei dem zwei Ihrer Spieler sich auf den ballführenden Gegner „stürzen", werden Räume für den Gegner frei. Auf diese Weise kann ein gefährlicher Pass zu einem freistehenden Stürmer entstehen. Die Abseitsfalle ist deshalb zumindest dann effektiver, wenn der Angriff noch im Entstehen ist. Lassen Sie Ihr Team bei Angriffen der Gegner, die noch vor der Mittellinie beginnen, „herauslaufen", indem Sie die „Abseitstaste" drücken. Das provoziert übrigens Alleingänge eines Gegners! Laufen Sie deshalb nie heraus, wenn weniger als zwei eigene Spieler in der Lage sind, einen Alleingänger abzufangen. Befindet sich der Angriff schon in der Nähe des Strafraums, ist die Abseitsfalle sinnlos und gefährlich. Dann sollten Sie besser mit zwei Spielern auf den Ball stürmen.



Die Spezialbewegungen lassen sich erstklassig im Trainingsmodus erlernen.

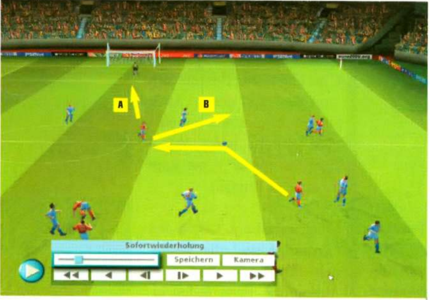
Abwurf oder langer Abstoß – was ist sinnvoller?

Das kommt auf die Spielsituation an. Stehen Sie schwer unter Druck oder wollen Sie ein Ergebnis „halten", entlastet ein weiterer Abstoß Ihre Abwehr ungemein. Wollen Sie jedoch das Spiel machen, ist es sinnvoller, den Goalie den Ball herunterfallen zu lassen und per Kurzpass das Spiel aufzubauen. Übrigens ist es immer noch möglich, mit dem Torwart den Ball sehr lange am Fuß zu halten, ohne dass der Gegner angreift. Ein Deutschland-Österreich-Geschiebe ist weiterhin eine – wenn auch unschöne – Variante, einen Vorsprung über die Zeit zu bringen.

Thorsten Seiffert



Immer noch die beste Möglichkeit, ein Tor zu erzielen: Laufen Sie nach innen und flanken Sie von dort aus scharf und flach.



Entweder machen Sie einen Alleingang mit dem Mittelstürmer (A) oder Sie spielen über die Flügel (B).

Allgemeine Spieletipps

SimCity 3000 Deutschland

In unseren allgemeinen Tipps zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre Stadt führen müssen, um ein erfolgreiches und geschätztes Stadtoberhaupt werden.

Lesen Sie die Wünsche der Sims von den Augen ab! Informieren Sie sich mithilfe der Spezial-Karte über die Gemütslage in den einzelnen Gebieten. Fühlen Sie sich neben einem Kraftwerk wohl?

Die Bewohner

Wer lebt wo?

Die Sims sind ein Volk, in dem jede Schicht vertreten ist, vom reichen Geschäftsmann bis zum Vorsitzenden des Kegelclubs. Um zu wissen, wo die einzelnen Schichten leben, müssen Sie die Statistik gut im Auge behalten und mit diesen Hintergrundinformationen planen.

Die neuen Katastrophen

Was mache ich bei Katastrophen?

Zu den altbekannten und gefürchteten fünf Katastrophen, Feuer, Wirbelsturm, Erdbeben, Aufstand und UFO, gesellen sich nun vier weitere Gefahren hinzu. Generell sollten Sie immer die Alarmsirene bei einer Katastrophe anwerfen, da die Bevölkerung diesen „Informationsdienst" schätzt und bemerkt, dass Sie sich sofort den Gefahren in Ihrer Stadt stellen.

Eine Giftwolke schwebt über der Stadt!

Die wohl größte Katastrophe sind die Giftwolken. Sie brauen sich über einzelnen Blöcken zusammen und zerstören ganze Landstriche, wenn sie sich ausregnen. Leider kann man gegen sie nichts unternehmen, d. h. sind sie einmal da, ist die Katastrophe nicht mehr aufzuhalten. Achten Sie deshalb bereits vorher auf eine saubere Stadt und ersetzen Sie z. B. von Zeit zu Zeit Ihre alten Kraftwerke durch umweltschonendere.

Ein Strudel bewegt sich auf die Küste zu!

Der Strudel ist ebenfalls eine große Gefahr. Er bildet sich zwar auf dem Land, kann aber innerhalb weniger Sekunden Blöcke zerstören, die direkt am Meer liegen. Besonders teuer wird dies, wenn Sie dort einen Hafen angelegt haben.

Weltraummüll fällt auf meine Stadt!

Ein Meteoritenhagel kommt äußerst selten vor. Genau wie beim UFO sind Sie auch hier machtlos. Sie können weder präventiv noch situativ agieren.

Heuschreckenplage!

Bei dieser Katastrophe können Sie nicht vorbeugend handeln. Die Heuschrecken zerstören große Waldgebiete und schaden somit der Umwelt. Setzen Sie beim Heuschreckenanflug Flieger mit Pestiziden ein.

Umwelt und Verkehr

Was ist neu bei SimCity 3000 Deutschland?

Noch stärker als bei *SimCity 3000* wirken sich bei *SimCity 3000 Deutschland* Umweltverschmutzung und Staus aus: Zum einen wandert die Bevölkerung schneller ab, zum anderen beschwört eine geschwächte Natur vermehrt Katastrophen herauf.

Wie verhindere ich Staus?

Verlagern Sie den Verkehr aus der City an den Stadtrand. Legen Sie Autobahnen wie Ringe um Ihre Stadt. Bauen Sie Autobahnen aber nicht zu früh, da diese sehr teuer sind und Ihre Stadt ja noch wachsen muss. U-Bahnen lohnen sich hingegen fast nur im Stadtkern.

Die Stadt ist zu dreckig!

Ist Ihre Stadt so schmutzig geworden, dass der Smog über ihr steht, dann haben Sie vermutlich zu viele Smogproduzenten in den Stadtkern ge-



Rette sich, wer kann! Einer Heuschreckenplage können Sie nur mit Fliegern begegnen. Wenn Sie keine Flieger einsetzen, gehen große Landstriche verloren.





Diese Stadt ist so schmutzig, dass sich über dem Industriezentrum Giftwolken bilden. Befolgen Sie deshalb vorher die Ratschläge des Umweltberaters.

setzt. Gebäude wie zum Beispiel Deponien, Müllverbrennungsanlagen oder Kraftwerke platzieren Sie am besten am Stadtrand. Umgeben Sie diese Gebäude zusätzlich noch mit Wasser und Bäumen, damit sie auch wirklich abgeschottet sind und der Smog kompensiert wird.

Die Finanzen

Ich habe kein Geld mehr!

Rechnen Sie Ihr prozentuales Bevölkerungswachstum aus. Liegt dieses in einem Jahr über 30 Prozent, können Sie bedenkenlos die Steuern um zwei oder drei Prozentpunkte nach oben ziehen. Die Industrie sollte grundsätzlich am meisten zahlen, der Bürger am wenigsten. Allerdings dürfen die Abweichungen der einzelnen Steuern nie höher als drei oder, bei hoher Steuerlage, höchstens vier Prozentpunkte liegen. Schließlich soll die Industrie ja die Arbeitsplätze stellen – und bei überhoher Steuerrate wandert sie ab. Auf Anleihen sollten Sie nur zu Beginn zurückgreifen, da sich ein wirtschaftlich guter Kreislauf bei einer Bevölkerung von etwa 100.000 selbst finanzieren sollte. Grundsätzlich sollten Sie sich nur geringe Beträge leihen, da die Rückzahlungen sehr hoch sind.

Die Verordnungen

Welche Verordnungen sind sinnvoll?

Immer wieder treten Bürger oder Vertreter bestimmter Gruppen mit der Bitte an Sie heran, Verordnungen zu erlassen. Einige Verordnungen widerstreben schon dem reinen Menschenverstand und sind wenig sinnvoll. Paradebeispiele hierfür sind Fahrgemeinschaften, der Abholservice und der Schmökererlass. Andere Verordnungen hingegen erzielen zwar nur Verluste, steigern allerdings Ihre Popularität. Hierzu gehören Mülltrennung und die Vereinigung sauberer Industrien. Die Vereinigung des Papierkrieges oder die der sauberen Industrien können jedoch auch neue Arbeitsplätze schaffen, da z. B. Papierchaos Zeit kostet und so mehr Arbeiter eingestellt werden müssen. Wenn Sie eine saubere Umwelt haben, müssen Sie nicht unbedingt auf das Wohlbefinden Ihrer Bürger achten. Ein Rauchverbot schadet indirekt der Industrie und direkt der Zufriedenheit der Bürger. Ähnliches gilt für Verordnungen wie Wasseruhren oder Wassersparmaßnahmen. Letztendlich kosten diese Verordnungen Sie Geld. Sollten Sie ein großes Ansehen genießen, können Sie diese Verordnungen verwerfen.

Nachbarstädte

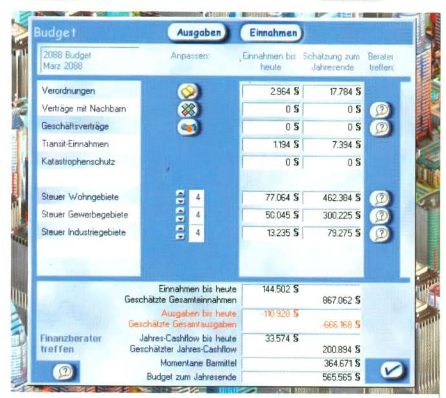
Soll ich Verträge mit meinen Nachbarn abschließen?

Lassen Sie sich nicht ausbeuten. Ihre Nachbarn werden Ihnen z. B. anbieten, Müll zu liefern, den Sie dann verwerten sollen. Doch dies verärgert die Bürger oft sehr. Denn wenn Ihre Stadt wächst, ist Fremdmüll hinderlich. Andere Angebote, z. B. bei eigener Wasserknappheit, sind für Sie zu teuer. Hier gilt: Wenn Sie kein Wasser haben, erfährt das Ihr Nachbar und versucht Sie auszunehmen. Horrende Ausgaben werden Ihre Kassen leeren und den Vertragspartner, also die Nachbarstadt, füttern.

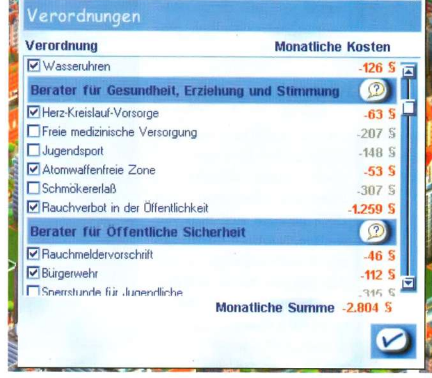
Michael Hölscher



Nehmen Sie nie blindlings ein Angebot an: Die Bürgermeister der anderen Städte werden versuchen, Sie auszunutzen.



Die Finanzlage wirkt noch solide, kann aber bei zu hohen Steuern leicht eine Abwanderung in andere Städte verursachen!



Ein Rauchverbot kostet sehr viel Geld. Erst wenn Sie wirtschaftlich gesichert sind, lohnt sich diese Verordnung.



Erste Hilfe

F1 2000

Unter „C:\Programme\EA SPORTS\F1 2000\Season00\Drivers" befinden sich bei einer standardmäßigen Installation die Eigenschaftsdateien der verschiedenen Fahrer. Wählen Sie dort die Datei Ihres Lieblingsfahrers und öffnen Sie diese im Windows Notepad. In der Datei befinden sich folgende Angaben:

//Driver Stats
QualifyingAbility=1.00
RaceAbility=1.00
CompletedLaps%=99
Crash%=1.00

Hinter „CompletedLaps%" steht die Wahrscheinlichkeit, mit der der Fahrer das Ziel erreicht, also in diesem Beispiel 99%. Der Wert „Crash%" steht für die Fahrsicherheit des Fahrers.

Im Verzeichnis „C:\Programme\EA SPORTS\F1 2000\Season00\ Vehicles" stehen Dateien für die verschiedenen Wagen. In diesen Dateien ist vor allem der Wert „//Malfunction%" interessant, der die Zuverlässigkeit des Wagens beschreibt. Niedrigere Werte kennzeichnen hier das zuverlässigere Auto.

Zlotkiewicz

C&C 3: Feuersturm

Die Schlussmissionen in der *Command & Conquer*-Add-On lassen sich auf beiden Seiten noch etwas einfacher lösen als in der Komplettlösung beschrieben. Dazu benötigen Sie auf der NOD-Seite ein Raketensilo mit einer fertigen Streurakete sowie mindestens fünf Untergrund-BMTs mit ca. zehn Ingenieuren und ansonsten Bazooka-Infanteristen. Konstruieren Sie jetzt einen Obelisken und warten Sie, bis er fertig ist. Starten Sie dann mit den BMTs und einigen Teufelszungen in Richtung des Cabal-Kerns. Kurz vor deren Ankunft schießen Sie die Rakete auf den Feuersturmgenerator. Wenn dieser zerstört wurde, werden Sie von Kane gelobt und Sie können die Untergrundfahrzeuge auftauchen lassen. Die Teufelszungen beschäftigen nun die gegnerische Infanterie, während die Ingenieure so viele Kraftwerke wie möglich einnehmen. Platzieren Sie jetzt den Obelisken neben den Cabal-Obelisken und bauen Sie sofort einen weiteren, den Sie direkt daneben platzieren. Reparieren Sie die Obelisken immer wieder, bis der Cabal-Obelisk zerstört ist. Nebenbei sollten Sie noch den Cabal-Kern von Ihrer Bazooka-Infanterie ausradieren lassen.



Durch einen gezielten Angriff mit unterirdischen Einheiten können Sie die letzten Missionen beider Kampagnen der Missions-CD sehr viel schneller gewinnen.

Aufseiten der GDI verfährt man genauso, nur müssen Sie zuerst eine NOD-Basis einnehmen, um die entsprechenden Fahrzeuge bauen zu können.

Henrick Schulze

Käfer Total

Die folgenden Cheat-Codes müssen im Eingabefeld für den Spielernamen eingegeben werden, wobei der führende Strich nicht vergessen werden darf.

Code	Wirkung
-pelas	Sie bekommen eine große Menge Geld auf Ihr Konto gutgeschrieben.
-xpiral	Alle Strecken sind freigeschaltet.
-luna	Das Rennen findet auf einer Rennstrecke auf dem Mond statt.
-wireframe	Durch einen Druck auf die F9-Taste werden die Gegner als Drahtgittermodell dargestellt.
-screen	Mit der-F8 Taste werden Screenshots gemacht.
-video1	Video 1 wird abgespielt.
-video2	Video 2 wird abgespielt.
-video3	Video 3 wird abgespielt.
-video4	Video 4 wird abgespielt.

Tobias Neumann

GTa 2

Den vor einigen Ausgaben beschriebenen „Wang Car"-Bonus in der zweiten Stadt können Sie sehr viel leichter aktivieren als eigentlich vorgesehen. Suchen Sie sich dazu einen der insgesamt acht Bonuswagen aus und steigen Sie ein. Fahren Sie jetzt zur Kirche und speichern Sie dort das Spiel ab. Jetzt müssen Sie das Spiel verlassen und als Nächstes den soeben gespeicherten Spielstand wieder einladen. Wenn Sie jetzt nochmals das gleiche Bonusauto auswählen, erhalten Sie sofort den „Wang Car"-Bonus.

Christian Laschinger

Sudden Strike Demo

Im Verzeichnis „Sue_Demo\game\data\desc\units“ finden Sie Dateien zu sämtlichen Einheiten, die es im Spiel gibt. Öffnen Sie diese Dateien mit dem Notepad-Editor. Jetzt können Sie die verschiedenen Eigenschaftswerte der Einheiten nach Ihren Wünschen verändern.

Silvio Engelmann

Anstoss 3

Ein neues Stadion zu errichten, dauert eine lange Zeit. Wenn Sie aber einen Programmierfehler ausnutzen, kommen Sie innerhalb eines Tages an ein neues Stadion. Bauen Sie zunächst nur drei Blöcke des Stadions aus. Wichtig ist aber, dass Sie mindestens in einem Block keine Wärmestrahler angebracht werden. Als Nächstes bauen Sie den vierten Block aus. Danach müssen Sie nur noch den fehlenden Wärmestrahler anbringen. Jetzt können Sie sofort in dem neu gebauten Stadion spielen und brauchen nicht ewig zu warten, bis es fertig gestellt wird.

Frederik Röll

Der Verkehrsgigant

Nach einem Unfall sinkt das Image der eigenen Gesellschaft tief in den Keller und die meisten Fahrgäste steigen erst einmal auf andere Verkehrsmittel oder Gesellschaften um. Um diesen Verlust so gering wie möglich zu halten, sollten Sie jetzt Image-Werbekampagnen starten. Bilden Sie nebenher die Fahrer besser aus und reduzieren Sie die Zahl der Busse auf Ihren Linien, da ja sowieso nicht mehr so viele Gäste fahren wollen. So senken Sie außerdem das Risiko, dass noch ein Unfall passiert. Diese Zeit eignet sich auch sehr gut, um altersschwache Verkehrsmittel auszusortieren. Verkaufen Sie die alten Busse und warten Sie mit der Neuanschaffung, bis sich Ihr Image wieder erholt hat. So können Sie sich zusätzlich Gehälter für die Fahrer sparen, die sonst nur sinnlos auf dem Hof warten würden. Diese Tipps können leicht abgewandelt natürlich auch auf alle anderen Fahrzeuge angewendet werden.

Christopher Löser

Geben Sie während des laufenden Spiels einfach BAHNLINKS.DE (mit Punkt) ein und das Konto springt auf einen Stand von mehreren Milliarden.

Sven Eberhardt



Jeder Unfall ist schädlich für den Ruf Ihrer Gesellschaft. Deswegen sollten Sie so etwas sehr ernst nehmen und sofort versuchen, der Abwanderung Ihrer Kunden entgegenzuwirken.

Die Sims

Wenn aus Ihrem Sim-Baby ein Kind wird, sind erst einmal alle Bedürfnisse, außer dem Sozialbedürfnis, im grünen Bereich. Stillen Sie es und wenden Sie sich dann der Schulleistung zu, die am Anfang immer bei einer 2 oder 2+ liegt. Lassen Sie das Kind nun so lange für die Schule lernen, bis es eine 1+ hat. Ab jetzt brauchen Sie es nie wieder für die Schule lernen lassen, solange es immer brav zur Schule geht.

Pia Lämmerhirt

Wenn Sie zwischendurch einmal eine Finanzspritze brauchen, sollten Sie sich den gerade ausgeübten Job noch einmal neu in der Zeitung suchen. Vor allem wenn Sie bereits ein gutes Stück in der Karriereleiter aufgestiegen sind, werden Sie im neuen Job täglich befördert, da Sie ja die Voraussetzungen bereits erfüllen. Und da Sie bei jeder Beförderung ein zweifaches Tagesgehalt bekommen, klingelt es kräftig in der Kasse.

Carsten Otto

Gelegentlich klingelt das Telefon mitten in der Nacht und Ihr Sim braucht so lange zum Aufstehen, dass der Anrufer schon längst wieder aufgelegt hat, wenn er endlich den Hörer abnimmt. Eine einfache Methode, dies zu verhindern, ist folgende: Sobald das Telefon anfängt zu klingeln, wechseln Sie in den Baumodus und setzen das Telefon direkt neben das Bett. Wenn Sie jetzt in den normalen Modus zurückschalten, kommt der Sim rechtzeitig zum Telefon. Derselbe Trick klappt auch mit dem Mülleimer. Stellen Sie den Mülleimer im Kaufmodus einfach neben den Müll und Ihr Sim muss nicht mehr weit laufen.

Peter Lirzer

Sie können den Mülleimer ganz ohne Zeitaufwand leeren. Sobald er voll ist, wechseln Sie einfach in das „Kaufen"-Menü und klicken den vollen Mülleimer an. Hier können Sie ihn einfach für 30 Simoleons verkaufen und für exakt den gleichen Betrag einen neuen erwerben.

Tobias Harbug

Der Lohn für einen Gärtner wird immer nur dann fällig, wenn der Gärtner den Garten verlässt. Wenn Sie einen sehr großen Garten bauen, muss der Gärtner immer wieder von vorne anfangen, sobald er den ganzen Garten gepflegt hat. So kommt er nicht dazu, Ihr Anwesen zu verlassen, und muss somit auch nie mehr bezahlt werden.

Kaspar Tribelhorn

Need for Speed: Porsche

Stoßdämpfer-Höhe: Wenn Sie die Stoßdämpfer-Höhe verringern, wird zwar das Handling verbessert, Sie laufen aber Gefahr, dass der Wagen bei Bodenunebenheiten aufsetzt. Daher sollten Sie das nur auf ebenen Strecken wie in Monte Carlo anwenden.

Stoßdämpfer-Hub: Auf Strecken mit Bodenunebenheiten (z. B. Schwarzwald) sollten Sie die Federwege erhöhen, da das Handling auf dem rauen Belag damit besser wird.

Steuerungsvorlauf: Auf kurvenreichen Strecken (z. B. Schwarzwald, Monte Carlo 3) sollten Sie die Lenkempfindlichkeit erhöhen, dadurch wird aber auch die Gefahr erhöht, dass das Heck früher ausbricht.

Bremsbalance: Auf den Monte-Carlo-Strecken sollten Sie eine Verschiebung nach hinten vornehmen, wodurch das Fahrzeug leicht übersteuert wird.

Bodenandruckkraft: Auf High-Speed-Strecken sollten Sie die Bodenandruckkraft auf Kosten des Handlings verringern. Dadurch wird das Fahrzeug schneller.

Reifendruck: Durch eine Verringerung des Reifendrucks wird der Fahrkomfort auf holpriger Strecke (Schwarzwald) verbessert.

Daniel Sutter

Thema Technik

Konkurrenz belebt das Geschäft. Nach der Vorlage von 3dfx zieht Nvidia nach und liefert für die eigenen GeForce-Chips ebenfalls Unterstützung für Full Scene Antialiasing (FSAA). Aber taugt das auch was?

Seit Monaten proklamiert 3D-Pionier 3dfx Antialiasing (Kantenglättung) als das wichtigste Feature für die aktuelle Beschleuniger-Generation. Mit der Voodoo5-Serie setzt der Hersteller das Konzept entsprechend gut in der Praxis um und erntet Lob von allen Seiten.

Doch mit den aktuellen Detonator-Treibern (Version 5.22, www.3dchipset.com) betritt auch der Rivale Nvidia das Feld der flachgebügelten Kanten. Die Treiber ermöglichen allen GeForce256- und GeForce2-GTS-Boards, Antialiasing in Direct3D und OpenGL zu aktivieren. Wir zeigen, wie's geht und was es bringt.

Aus groß mach klein und fein

Nvidias Antialiasing nennt sich auch „Supersampling". Bei eingestelltem 2x2 Antialiasing rendert der GeForce-Baustein das Bild zuerst in einer künstlich vervierfachten Auflösung. Beispielsweise berechnet Nvidias Pixeltriebwerk das Bild mit 1.600x1.200 Punkten, wenn im Spiel 800x600 als Auflösung aktiviert ist. Vor der Bildschirmdarstellung wird das Bild in die geringere Auflösung verkleinert. Bei diesem Schritt findet die Kantenglättung statt. Jedes Pixel im endgültigen Bild stellt einen Mittelwert aus 4 Bildpunkten (den Samples) im großen Bild dar. Durch die Vermischung dieser 4 Pixelwerte entstehen weichere Übergänge und lästiges Pixelflimmern wird reduziert.

Versteckspiel

Der Weg zum Ziel führt über die Anzeigeneigenschaften via „Weitere Optionen" zum „GeForce2 GTS"-Menü. Von dort klickt man sich über „Additional Properties" zum Direct3D-Menü und findet unter „More Direct3D" die Einstellungsmöglichkeiten für Antialiasing. Ein angekreuztes „Force antialiasing in all applications" weist den Nvidia-Treiber an, Antialiasing auch dann durchzuführen, wenn das Spiel nicht darauf vorbereitet ist. Dies ist eigentlich immer der Fall und die Option sollte aktiviert sein. Der Schieber ermöglicht diverse Qualitätseinstellungen. Die Bedeutung der jeweiligen Stellungen haben wir für Sie herausgefunden (vgl. Screenshot).

Die Stufe 2 bringt kaum Verbesserungen und belässt viele Kanten in der gewohnten zackigen Form. Erst mit Stufe 3 bis 5 stellen sich erste Erfolge ein. Die Stufen 7 bis 9 liefern hochwertigere Bilder, sind allerdings wegen der massiven Hardwareanforderungen (Speicher, Füllrate und Bandbreite) beim aktuellen Stand der Technik noch nicht von Interesse. Vergleichen Sie die Qualität selbst mit den Screenshots auf der Heft-CD!

In der rauen Praxis

Praktisch alle OpenGL-Spiele sowie eine große Zahl an Direct3D-Titeln arbeitet mit Nvidias Antialiasing zusammen. Bei einigen wenigen Direct3D-Titeln versagt Nvidias Technik aber und hinterlässt Bildfehler, die weit störender sind als die Qualitätsgewinne durch Antialiasing. Der optische Nährwert von Antialiasing schlägt sich besonders deutlich bei Sportspielen aller Art sowie bei Weltraumspektakeln oder Flugsimulationen nieder. Wie Voodoo5-Boards liefern GeForce-Karten dann glatt gebügelte Kanten und ein ruhigeres Bild mit reduziertem Pixelflimmern. Schnelle Action-Games vertragen sich aber schlecht mit dem Geschwindigkeitsverlust durch Supersampling.



(1) kein Antialiasing; (2) 1x2 Antialiasing (nur horizontale Kanten glätten); (3) 2x2 Antialiasing (Standardeinstellung, vierfache Auflösung); (6) 3x3 Antialiasing (9-fache Auflösung); (8) 4x4 Antialiasing (16-fache Auflösung)



Besonders bei scharfen Kontrasten ist Antialiasing ein Qualitätsvorteil, den man nicht übersehen kann.

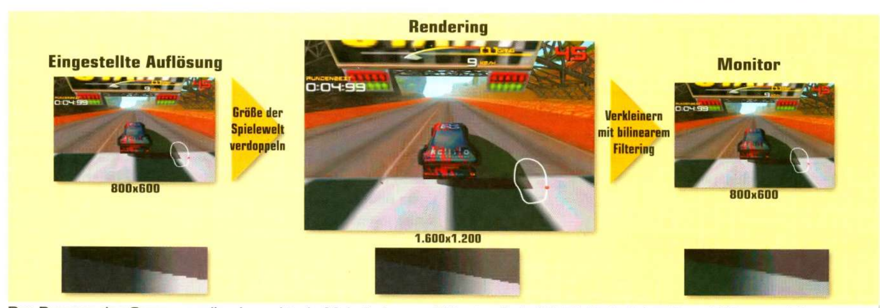
Antialiasing = Anti-Speed

Der visuelle Overkill nützt wenig, wenn dabei die Framerate einer Dia-Show gleichkommt. Bei der Vermessung zeigt sich, dass sich der praktische Nutzen des GeForce-Antialiasing auf niedrige Auflösungen und vor allem auf 16-Bit-Grafik beschränkt. Unter OpenGL sind die Leistungen noch etwas besser als unter Direct3D, hier sind 32 Bit eventuell möglich. Bei modernen D3D-Spielen mit Hochgeschwindigkeitsanspruch lässt man die neue GeForce-Fähigkeit besser deaktiviert. Bei einigen älteren Spielen oder tiefen Auflösungen bleiben aber auch die Frameraten mit dem Qualitätskick Antialiasing schnell genug. Das gilt, solange der Direct3D-Treiber nicht zu große Akrobatik treiben muss, um die Kompatibilität zu sichern. Bei ähnlicher Qualität ist die Leistung aber meist geringer als 3dfx-2-Sample-Antialiasing und daher in weniger Fällen praktisch anwendbar.

Bedingt tauglich ab GeForce2 GTS

Mit Antialiasing hat Nvidia ein weiteres Feature für die GeForce-Serie flott gemacht, das bereits mit vielen Direct3D- und OpenGL-Spielen funktioniert. Obwohl theoretisch möglich, sinkt die Leistung auf den ersten GeForce256-SDR-Karten mit aktiviertem Antialiasing auf unspielbares Niveau und bleibt damit unbrauchbar. Erst die neuen GeForce2-GTS-Modelle bringen genug Füllraten-Überschuss mit ins Rennen, um je nach Spiel wenigstens bei niedrigen Auflösungen bis maximal 800x600 spielbares Niveau zu halten. Höhere Auflösungen verkraftet auch Nvidias Superstar GeForce2 GTS nicht mehr. Weitere Fortschritte in der Entwicklung muss man erst einmal abwarten. Es könnte sein, dass vielleicht schon die nächste 3D-Grafik-Generation mit schnellerem Speicher auch mit aktiviertem Supersampling-Antialiasing überzeugen kann.

Raphael auf der Maur/Armin Lenz



Der Prozess des Supersampling braucht ein Mehrfaches an Füllrate, da in Wirklichkeit viel größere Bilder gezeichnet werden, als man letztendlich zu sehen bekommt.

Kummerkasten

On-Board-Grafik aufrüsten

Frage: Ich habe On-Board-Grafik und möchte eine neuere 3D-Karte aufrüsten. Die Hauptplatine hat aber keinen AGP Slot. Kann ich die Grafikkarte trotzdem irgendwie einbauen?

PC Action: In diesem Fall hilft nur eine PCI-Grafikkarte oder ein Austausch des Motherboards. Letzteres ist eher für fortgeschrittene Schrauber empfehlenswert. Aktuelle PCI-Versionen gibt es für die 3dfx-Voodoo3-Serie und eine GeForce256 von ELSA, die Erazor X PCI.

Nvidia TNT2/M64

Frage: In meinem PC befindet sich eine TNT2/M64 Grafikkarte. Ist diese Karte uralt? Ich kann sie nämlich in keinem Prospekt finden.

PC Action: Die M64-Version der TNT2 von Nvidia ist eine beliebte Karte für Erstausrüster, das heißt, sie wird in großen Mengen von Computerherstellern gekauft und verbaut, da sie deutlich günstiger ist als die „richtige" TNT2. Das Problem ist, dass diese Karte einen 64 Bit breiten Datenbus hat, während die „echte" TNT2 auf 128 Bit Breite läuft. Entsprechend hat die TNT2 die doppelte Bandbreite und erzielt damit in hoher Auflösung auch die doppelte Geschwindigkeit. Die Leistungsmerkmale sind ansonsten gleich, nur kann man nicht in hohen Auflösungen spielen.



Abgespeckte Versionen der TNT2 sind die TNT2/M64, beispielsweise in „Aldi-PCs".

Voodoo2 mit Voodoo3?

Frage: Ich möchte mir eine Voodoo3 3000 einbauen, aber meine alte Voodoo2 im Rechner lassen. Geht das?

PC Action: Unter Glide kann das ein Problem werden, für OpenGL gibt es Shareware-Programme, mit denen man die zuständige Grafikkarte auswählen kann. Die meisten Direct3D-Spiele bieten eine Auswahl für die Karte in den Optionen an. Es gibt aber eigentlich keinen Grund, eine Voodoo2 zusammen mit der Voodoo3 zu betreiben.

CD-Inhalt 7/2000

Vollversion M.A.X. 2



Ein ganz besonderes Schmankerl für Strategieexperten und solche, die es noch werden wollen, haben wir diesen Monat als Vollversion auf unsere Cover-CD gepackt. *Mechanized Assault and Exploration*, kurz *M.A.X.* genannt, überzeugte bereits 1997 mit einer packenden Mischung aus rundenbasierter und Echtzeitstrategie sowie reichlich Tiefgang. Der zweite Teil setzt haargenau da an, wo der Vorgänger aufhörte, und verspricht mit seinen vier Kampagnen und 23 Einzelszenarien wochenlangen Spielspaß.

Die komplette Anleitung finden Sie auf unserer Cover-CD, nachfolgend die wichtigsten Tastaturbefehle und Tipps zur Fehlerbehebung.



Systemanforderungen

Mindestens:
- IBM PC kompatibel P 133 MHz oder schneller
- 16 MB RAM
- Win95 mit DirectX 5.0+
- 100% Microsoft-kompatible Maus
- DirectX-geprüfte Soundkarte
- 2-MB-DirectX-geprüfte Videokarte

Empfohlen:
- P-233-Prozessor
- 32 MB RAM

Tastaturbefehle

Taste	Aktion
Dateien	
Alt-L	Spiel laden
Alt-S	Spiel speichern
Alt-F	Dateimenü anzeigen
Alt-X	Spiel beenden, ohne zu speichern
Anzeige	
F5	Umschalten zur gespeicherten Sicht #1
F6	Umschalten zur gespeicherten Sicht #2
F7	Umschalten zur gespeicherten Sicht #3
F8	Umschalten zur gespeicherten Sicht #4
Strg-F5	Gespeicherte Sicht #1
Strg-F6	Gespeicherte Sicht #2
Strg-F7	Gespeicherte Sicht #3
Strg-F8	Gespeicherte Sicht #4
→	Bildlauf Karte nach rechts
←	Bildlauf Karte nach links
↓	Bildlauf Karte nach unten
↑	Bildlauf Karte nach oben
+	Vergrößern
−	Verkleinern
↑Bild	Karte nach oben kippen
Pos1	Karte nach unten kippen
Entf	Draufsicht wiederherstellen
Strg-S	Überblick ein/aus
Strg-T	Status ein/aus
Strg-C	Farben ein/aus
Strg-H	Hits ein/aus
Strg-F	Fog-of-War (Nebel) ein/aus
Strg-R	Bereich ein/aus
Strg-A	Scan ein/aus
Strg-G	Terrain-Raster ein/aus
Strg-N	Namen ein/aus
System	
Enter	Runde beenden (nur bei auf Runden basierendem Modus)
Esc	Spiel beenden, wenn keine anderen Modi aktiviert sind
Esc	Einzelschritt-Modus beenden, wenn aktiviert
Esc	Popup-Menü löschen, wenn angezeigt
Esc	Meldung löschen, falls angezeigt
Esc	Baumenü löschen, falls angezeigt

Alt-P	Pause
F10	Spiel beenden
Alt-C	Kopie des aktuellen Bildschirms

SpyCam

Strg-−	Verkleinern mit gewählter Spycam
Strg-+	Vergrößern mit gewählter Spycam
Strg-→	Bildlauf Spycam rechts, soweit nicht einer Einheit zugewiesen
Strg-←	Bildlauf Spycam links, soweit nicht einer Einheit zugewiesen
Strg-↑Bild	Spycam nach unten, soweit nicht einer Einheit zugewiesen
Strg-↓Bild	Spycam nach oben, soweit nicht einer Einheit zugewiesen
Alt-+	Nächste Spycam wählen
Alt-−	Vorherige Spycam wählen

Befehle der Einheiten

A	Angriff (Kampfeinheiten)
B	Autofeuer – Deaktivieren (Infiltratoren & EW-Magazine)
B	Bauen (Fabriken, Konstrukteure & Ingenieure)
B	Upgrade (Aufrüstung) kaufen (Goldbergwerk)
C	Weiter (Mobile Einheiten)
D	Deaktivieren (Infiltratoren & EW-Magazine)
E	Eingabe (Mobile Einheiten)
F	Autofeuer (Kampfeinheiten)
G	Alle aufrüsten (Gebäude)
H	Automove – Anhalten (Mobile Einheiten)
I	Info (Alle Einheiten)
J	Automove – Reparieren (Mobile Reparatur-Einheiten)
K	Stehlen (Infiltratoren & EW-Magazine)
L	Autofeuer Alle (Kampfeinheiten)
L	Laden (Transport, Depots, Hangar & Dock)
M	Automove (Mobile Einheiten)
N	Autofeuer – Keine (Kampfeinheiten)
O	Automove – Rückzug (Mobile Einheiten)
P	Pfad (Fabriken, Depots, Hangar & Dock)
P	Mine platzieren (Minenleger)
Q	Autofeuer – Stehlen (Infiltratoren & EW-Magazine)
R	Mine entfernen (Minenleger)
R	Reparieren (Mobile Reparatur-Einheiten)
R	Forschung (Forschungszentren)
S	Start (Fabriken)
S	Stopp (Fabriken & Mobile Einheiten)
T	Autofeuer – Bedrohungen (Kampfeinheiten)
U	Aufrüsten (Gebäude)
V	Automove – Vormarsch (Kampfeinheiten)
X	Zerstören (Gebäude)

Fehlerbehebung

Spiel lässt sich nicht spielen:
DirectX 5.0 installieren

Meldung: Screen Init Failed (Bildschirminitialisierung fehlgeschlagen):
Videokarte muss DirectX unterstützen



Demo-CD Demos 7/2000

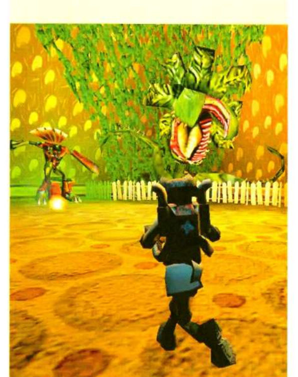


MDK 2

MDK 2 ist ein abgedrehter Action-Genremix, in dem Sie die Rollen von drei unterschiedlichen Charakteren übernehmen müssen, um die Welt vor einer Invasion der Außerirdischen zu bewahren. In der Demoversion können Sie mit jeder Spielfigur einen kleinen Level anspielen, in dem Ihnen die Steuerung des Charakters anhand eines Tutorials erklärt wird. Zusätzlich machen Sie sich bei den Mini-Missionen mit der jeweiligen Vorgehensweise des Charakters vertraut, beispielsweise beschränkt sich das Spiel mit Cyborghund Max auf wilde Schießereien, während Sie mit Dr. Hawkins das eine oder andere Rätsel lösen müssen.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑	Vorwärts
↓	Rückwärts
←	Schritt links
→	Schritt rechts
Mausbutton 2	Springen
Mausbutton 1	Schießen/Kombinieren



Ground Control

Der Planet Krig-7B ist zum Zankapfel der mächtigsten Häuser des Universums geworden. Sowohl die Crayven Cooperation als auch der Orden der Neuen Dämmerung wollen den Himmelskörper ihrem Hoheitsgebiet einverleiben. Als Kommandant der Bodentruppen greifen Sie in den mörderischen Konflikt ein und kämpfen sich durch eine Vielzahl von Missionen. Die beeindruckende Optik und die intuitive Steuerung von *Ground Control* können Sie bereits jetzt in der Demoversion begutachten. Für die endgültige Version versprechen die Entwickler unter anderem eine umfangreiche Mehrspieleroption per Internet.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
S	Kamera nach links fahren
D	Kamera nach rechts fahren
Q	Kamera nach vorne fahren
A	Kamera nach hinten fahren
C	Heranzoomen
Z	Herauszoomen

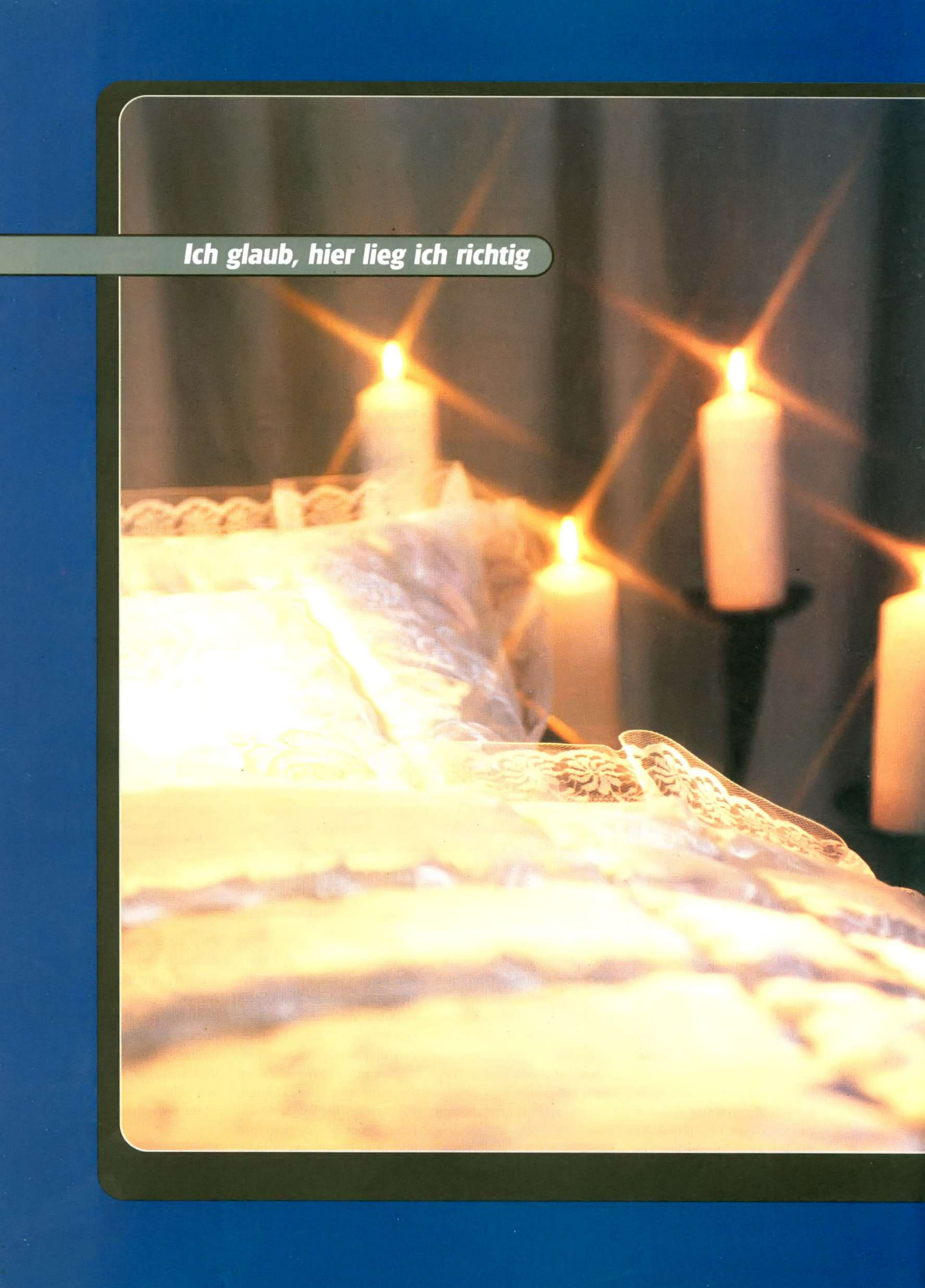
Steal Beasts

Moderne Panzersimulationen gibt es viele, doch die meisten sind weder realistisch noch wirklich gut. Anhand unserer Demo-Version des viel versprechenden Spiels können Sie sich davon überzeugen, dass *Steal Beasts* gute Aussichten hat, sich sowohl in puncto Realismus als auch hinsichtlich des Spielspaßes von der breiten Masse abzuheben. Die einzelnen Panzer (darunter Fahrzeuge aus aller Herren Länder) wurden nicht nur optisch, sondern auch von der Funktionalität her sehr gut nachgebildet. In dieser Demo können Sie an zwei internationalen Einsätzen teilnehmen.

Spielsteuerung:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



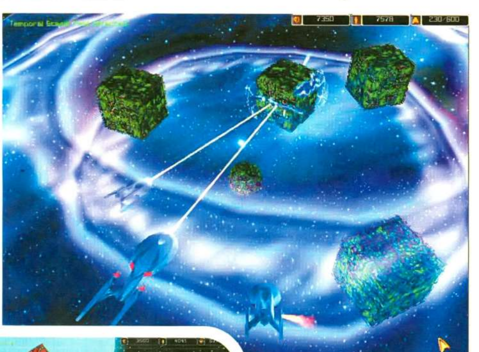

Ich glaub, hier lieg ich richtig

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Mit Warp 1 an die Grenze

Star Trek Armada **Performance und Balancing**





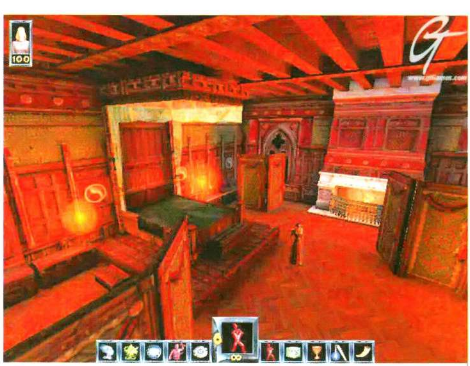
Die imposanten Grafikeffekte einiger Superwaffen wurden leicht reduziert, um eine hohe Performance zu erhalten.

Das Update von *Star Trek Armada* auf Version 1.10 (int) korrigiert kleinere Bugs, die auf so weit verbreiteten Grafikkarten wie TNT2, Riva 128, Intel 810 oder GeForce auftreten. Um die Performance durchweg stabil zu halten und einen flüssigeren Spielablauf zu gewährleisten, hat Activision zudem manche Objekte und Grafikeffekte modifiziert. Indem einige ohnehin kaum sichtbare Details reduziert wurden, steigt im gleichen Zug die Frame-Rate an und das Spiel kommt bei aufwendigen Effekten wie der Omega-Schockwelle nicht mehr so leicht ins Stottern. Zudem unterstützt *Star Trek Armada* nun neben dem TCP/IP-Protokoll auch IPX, was viele Netzwerkspieler freuen dürfte. Activision hat gleich die Möglichkeit wahrgenommen, noch einige Kleinigkeiten am Balancing zu ändern, so dass Sie im Mehrspielermodus jetzt voll auf Ihre Kosten kommen. Dem Patch liegt eine umfangreiche Readme-Datei in Englisch und Deutsch bei, in der Sie zudem noch einige Tipps finden, wie sich das eine oder andere Problem beheben lässt.

Info: www.st-armada.com



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Star Trek Armada v1.10 (int)



Endlich stabile Mehrspielerpartien! Falls Sie alleine gegen den Computer antreten, bringt die „b"-Version keine Vorteile.

Patch zum Patch

Wheel of Time **Verschiedene Versionen**

In das ursprüngliche Update zu *Wheel of Time* auf Version 3.33 schlich sich ein kleiner Fehler ein (siehe auch PC Action 3/2000, S. 182), der in der überarbeiteten Version 3.33b nicht mehr auftritt. Durch den Patch wird die Spielbarkeit des Multiplayermodus deutlich verbessert, die Performance erhöht und den Spielern die Möglichkeit gegeben, demokratisch über einen Neustart abzustimmen oder einen unbeliebten Mitspieler aus dem Match zu verbannen. Durch die unterschiedlichen Versionen des Spiels konnte es aber gerade im Mehrspielermodus zu einem Konflikt kommen: Sobald ein Spieler die ter'angreal-Verkleidung benutzt, stürzt der Server ab, wenn die beteiligten Spieler unterschiedliche Versionen von *Wheel of Time* haben. Auch dieser Fehler sollte nicht mehr auftreten.

Info: www.wheeloftime.com



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Wheel of Time v3.33b

Abgeflogen

Flying Heroes **Problem Joystick**

Im Test von *Flying Heroes* (s. PC Action 6/2000) wiesen wir bereits auf Mankos der Steuerung und der Force-Feedback-Unterstützung hin. Zum Teil ist dieser Mangel auf einen Bug des Spiels zurückzuführen: In *Flying Heroes* sollten Sie zwar einstellen können, wie sensibel Ihr Fluggerät auf jeden Druck des Joysticks (mit oder ohne FFeedback) reagiert, aber diese Option funktioniert erst ab der neuen Version 1.10. Der Patch behebt zudem noch einige Performance-Einbrüche, die in manchen Levels auftreten und sich durch kurze Ruckler bemerkbar machen. Außerdem können Sie nach dem Update Ihr Luftvehikel immer in einem Wasserfall löschen, falls es in einem heißen Gefecht mal Feuer fangen sollte.

Info: www.flying-heroes.com



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Flying Heroes v1.10 (d)

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	2	Die Sims *Electronic Arts*	11,0%
2	▲	9	Age of Empires 2 *Microsoft*	10,9%
3	▲	4	Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	9,4%
4	▼	3	Unreal Tournament *GT Interactive*	7,8%
5	▼	1	Indiziertes Spiel *Activision*	6,3%
6	▲	7	Earth 2150 *TopWare*	6,2%
7	▼	5	GTA 2 *Take 2*	4,7%
8	▼	6	Soldier of Fortune *Activision*	4,6%
9	▲	neu	Star Trek: Armada *Activision*	4,5%
10	►	10	Need For Speed: Porsche *Electronic Arts*	3,1%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Diablo 2	17,0%
2	▲	5	Grand Prix 3	13,6%
3	▲	4	Duke Nukem 4ever	10,2%
4	▼	3	Black & White	10,1%
5	▲	8	Halo	8,5%
6	▼	1	Half-Life: Team Fortress 2	6,8%
7	▼	6	Sudden Strike	3,4%
8	▲	neu	Star Trek Voyager - Elite Force	3,3%
9	▲	neu	Oni	1,7%
10	▲	neu	Escape from Monkey Island	1,6%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Metal Fatigue	Take 2
2	▲	neu	Starlancer	Microsoft
3	▼	1	Die Sims	Electronic Arts
4	▲	neu	Star Trek: Armada	Activision
5	▼	2	Need For Speed: Porsche	Electronic Arts
6	▲	neu	Gunship!	Hasbro Int.
7	▲	neu	Euro 2000	Electronic Arts
8	▼	3	F1 2000	Electronic Arts
9	▲	neu	Soulbringer	Infogrames
10	►	10	Starcraft: Broodwar	Blizzard

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Soldier of Fortune	Activision
2	▲	5	Indiziertes Spiel	Havas
3	▲	neu	F1 2000	Electronic Arts
4	▲	neu	Star Wars: Force Commander	Ubi Soft
5	▲	neu	Need For Speed: Porsche	Electronic Arts
6	▲	neu	Everquest	Ubi Soft
7	▼	1	The Sims	Electronic Arts
8	▲	neu	Imperium Galactica 2	GT Interactive
9	▲	neu	Tzar	Take 2
10	▼	4	Age of Empires 2	Microsoft

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	The Sims	Electronic Arts
2	▲	4	Championship Manager 2000	Eidos
3	►	3	Soldier of Fortune	Activision
4	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
5	▲	neu	NAV 2000	Symantec

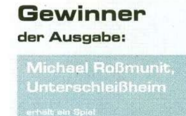
Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	Who Wants to Be a Millionaire	Disney Int.
2	▼	1	The Sims	Electronic Arts
3	►	3	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▲	neu	C&C Tiberian Sun: Firestorm	Westwood
5	▲	6	RCT: Corksrew Follies	Hasbro Int.
6	▲	neu	Lego Island	Mindscape
7	▲	neu	Star Wars: Force Commander	LucasArts
8	▼	5	Age of Empires 2	Microsoft
9	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
10	▲	neu	Indiziertes Spiel	Havas Interactive

Quelle: MCV USA/incite PC Gaming

Gewinner der Ausgabe:





Den **Hit-Countdown** finden Sie in dieser Ausgabe im E3-Messebericht (ab S. 24) und die **Hotlines** unter Aktuelles: Vermischtes (S. 8).



Schluss mit Herumrätseln!
Heißer Insidertipp:
Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.
Über 160 Seiten prall gefüllt mit den neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt.
Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.
Jetzt im Zeitschriftenhandel.
PC Games
TIPPS und TRICKS
SONDERHEFT
NEU!
DM 14,80
1.600 TIPPS ■ 116 LEVELKARTEN ■ VOLLVERSION: SPEEDBOAT ATTACK!
INKLUSIVE VOLLVERSION
SPEEDBOAT ATTACK!
1/2000
AKTUELL
Die Sims
Wir helfen beim Hausbau, der Nachbarschaft und der Karriere
1600 TIPPS
+116 Levelkarten
AUF DER CD
SPECIALS
TIPPS & TRICKS VIDEOS
FIFA 2000 ■ Half-Life ■ Indiana Jones
NFS: Porsche ■ The Sims ■ Tomb Raider 4
BUGFIXES
STRECKENKARTEN
Need for Speed: Porsche
So verweisen Sie die Konkurrenz auf die Plätze!
BRANDAKTUELL
Starlancer
Komplett gelöst
Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

INDIANA JONES und der Turm von Babel

DER BERÜHMTE ARCHÄOLOGE IM ZERKNITTERTEN MANTEL KEHRT ZURÜCK. ... JETZT ZUM CLASSIC-PREIS!



Ausgestattet mit der Action und den Intrigen, die einem klassischen Indiana Jones Film würdig sind, lässt Sie Indiana Jones und der Turm von Babel an dem spannenden Rennen rund um den Globus teilnehmen.
Ihr Ziel ist es, die verzweifelte Suche der Sowjets nach Hinweisen auf eine mysteriöse Maschine, die die Historie der Menschheit verändern könnte, zu sabotieren. Hierbei halten Sie rasante Wildwasserfahrten, wilde Verfolgungsjagden sowie atemberaubende Berg- und Talfahrten mit Kipploren durch alte Minenschächte ganz schön auf Trab.

INDIANA JONES DEFINIERT DEN BEGRIFF ACTIONHELD VÖLLIG NEU – PERFEKT FÜR EIN SPIEL IM 3D-ACTION-ADVENTURE-GENRE.

STAR WARS™: X-Wing Alliance™

DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender Star Wars Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die Millennium Falcon in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. Star Wars: X-Wing Alliance wartet mit spektakuläreren Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede Star Wars Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.

STAR WARS™: Episode I



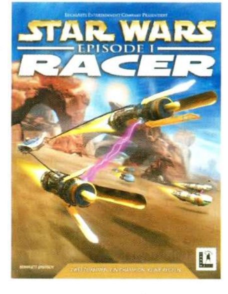
DIE DUNKLE BEDROHUNG™

Das Spiel basiert auf der Geschichte des lang erwarteten Films "Die Dunkle Bedrohung" und versetzt Sie in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films: Jedi-Ritter Obi Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka.



RACER™

Übernehmen Sie die Rolle des jungen Sklaven Anakin Skywalker, des Champions Sebulba oder eines der 20 anderen unbarmherzigen Mitstreiter und nehmen Sie mit Ihrem von zwei riesigen Turbinen angetriebenen Podracer an galaktischen Turnieren oder Rennen teil.



Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**



X- Beyond The Frontier

Seit der Mensch erkannte, dass die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!

X - Beyond the Frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieanteilen. Nutzen Sie Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende führen, liegt ganz bei Ihnen!



N.I.C.E. 2 King Size

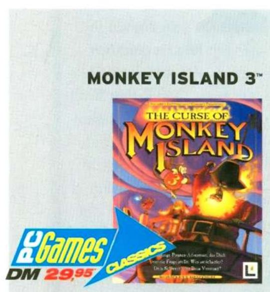
Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E. 2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune-Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

Weitere PC Games Classics

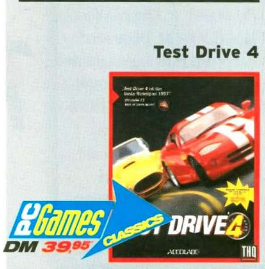
Preis	Titel
DM 19,95*	Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500ccm +++ RedJack +++ Sinistar Unleashed
DM 29,95*	Monkey Island Special +++ Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Road +++ Outlaws™ +++ Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5 +++ Tender Loving Care - Die Versuchung +++ Star Wars™: Shadows of Empire™ +++ Star Wars™: Behind the Magic™
DM 39,95*	Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Castrol Honda Suberbike World Champions
DM 49,95*	Star Wars™: Rebellion +++ Star Wars™: X-Wing VS. TIE Fighter +++ Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™ +++ Star Wars™: Jedi Knight™*

MONKEY ISLAND 3™



LECHUCK IST ZURÜCK UND ER IST TOTER DENN JE!
Salziger Humor, exotische Schauplätze und jede Menge Geisterpiraten. Das aktuelle Kapitel des preisgekrönten Hochsee-Adventures.

Test Drive 4



Die Schönheiten der Straße treten in diesem action-geladenen Rennspiel gegen die PS-Monster an.
Wählen Sie aus 10 verschiedenen originalgetreuen Autos aus und bringen Sie Ihr Fahrzeug auf 6 außergewöhnlichen Rennstrecken in aller Welt mal so richtig zum Glühen.

GRIM FANDANGO™



Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen Story, in der Manny Calavera, Reisebüroinhaber im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung ist. Grim Fandango™ ist das ambitionierteste Grafikadventure, das LucasArts jemals entwickelt hat.

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**


Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

Leserbriefe

Sprechstunde

Wo Sie Ihr Glück kaufen können

Ein schönes Leben wünsche ich Ihnen oft. Wie Sie glücklich werden, verrate ich zu selten. Mein Tipp: Reisen Sie in die USA. Wissen Sie, warum Amerika „das Land der unbegrenzten Möglichkeiten" genannt wird? Man kann sein Glück dort kaufen. Bei Inlandsflügen gibt es Kataloge mit genialen Produkten. Ich habe drei Artikel bestellt: 1. Gasmaske für 8,99 $. Sieht aus wie eine kaputte Plastiktragetasche (es ist ein Loch drin, wo eine Melitta-Filtertüte drübergeklebt ist). Aber man kann ja nie wissen. 2. Körper-Klimaanlage (69,99 $). Diese lässt sich um den Hals legen und ist laut Prospekt „völlig unauffällig". 3. Klingen-Schuhe (39,95 $) zum Stechen von Rasenstücken. Ich hab zwar keinen Garten, aber Mäuse in der Wohnung. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel



Danksagung

Das war mal wieder so eine von diesen unglaublich guten Ausgaben. Mir ist aufgefallen, dass immer, wenn der Spielemarkt nichts als Tristesse zu bieten hat, euer Mag zur wahren Hochform aufläuft. Danke für die Nicht-Diablo-2-Titelseite. Danke für den Hotlinetest, ich selbst war einmal Opfer der Creative Hotline ;-). Danke für den fairen Grafikkartenbericht. Danke für das Spielerforum. Danke für den Lesespaß. [...]

Carsten Elleszus, Dortmund

Solche Briefe gehen runter wie Öl. Weil ich demnächst umziehe, werde ich wohl meine neue Wohnung damit tapezieren. Wir bleiben natürlich auch künftig am Ball, getreu unserem Motto „PC Action – hart, aber gerecht". Großes Redakteursehrenwort.

Beleidigung

Ich war bis heute der Meinung, dass ihr neben [zensiert] die beste Zeitschrift in Deutschland seid. Das, was mir am besten gefallen hat, war, dass ihr immer gut und fair geschrieben habt. Aber da hab ich mich wohl getäuscht! Der Artikel über die Pokémon hat es ja EINDEUTIG bewiesen. [...] Wie könnt ihr Pokémon als Taschengeld-Diebe bezeichnen? Für was gebt ihr euer Geld aus? Jeder soll sein Geld für das ausgeben, was ihm Spaß macht. [...] Der Gegenspieler von unserem Helden, den man spielt, heißt nicht Ash, sondern Gary. Du spielst normalerweise selber Ash Ketchum. Das wurde von den Programmierern bloß vertauscht. Aber wenn man sich mit dem Spiel EIN BISSCHEN auseinander gesetzt hätte, wäre es einem aufgefallen. Das „gelbe Etwas", wie ihr Pikachu bezeichnet habt, das ist ja beschämend. Mindestens jeder dritte Jugendliche weiß, was Pokémon ist, und mehr als 80 Prozent der Kids bis 20 kennen Pikachu. Und er ist eine Elektromaus und kein „gelbes Etwas". Wie kann man GLUMANDA in SATAN umbenennen? Das ist ja grauenhaft und eine Beleidigung für jeden Pokémon-Fan. Am meisten hat mich genervt, dass ihr Pokémon so ins Lächerliche gezogen habt. Zum Beispiel wirken „Yorkshire-Terrier gefährlicher als Pokémon" – wie witzig. WIE KÖNNT IHR 'NEN HUND MIT 'NEM VIRTUELLEN WESEN VERGLEICHEN? [...] Ihr bezeichnet die Begegnung von zwei Pokémon als Rauferei ... wie ihr meint! So was nennt sich Pokémonkampf. [...] Ich weiß, dass ich mir die PC Action nicht mehr zulegen werde. Und ich hoffe, dass euch noch 1.000 weitere Leute E-Mails schreiben und euch zurechtrücken werden. [...]

Marco Scharl per E-Mail

„Spaß muss sein", hat irgendwann einmal irgendein intelligenter Mensch gesagt. Der Spruch schaffte es immerhin in den Duden für Redewendungen und sprichwörtliche Redensarten. Die Phrase „Manche Menschen verstehen Spaß, so lange er nicht auf ihre Kosten geht" ist dagegen scheiße, aber immerhin von mir. Lieber Marco: Abgesehen davon, dass in meinem Pokémon-Artikel mehr Wahrheit steckte, als du als Fan verständlicherweise zugeben magst, solltest du ihn mit einem Augenzwinkern sehen. So war der Text auch gemeint. Es handelte sich um einen Meinungsbeitrag, in dem ich folgerichtig auch meine Ansichten erläuterte. Dabei sollte erkennbar gewesen sein, dass ich persönlich mit dem Spiel zwar auf Dauer nichts anfangen kann, aber verstehe, warum es vielen Leuten so gut gefällt. Mit der Veröffentlichung dieses Briefs habe ich dir die Chance gegeben, deine Meinung öffentlich kundzutun. Bislang erhielt ich übrigens keine weiteren 1.000 Mails, in denen mich Fans der Kampfmonster zurechtgerückt hätten. Genau genommen nicht eine einzige. Wer aber der gleichen Meinung wie Marco

ist, kann mir das gerne jetzt noch an den Kopf werfen.

Böse Vollversion 2

[…] Heute bin ich endlich dazu gekommen, die aktuelle PCA zu lesen. Ich konnte kaum glauben, dass ihr den Fehler ansprecht (Vollversion von Forsaken: disc verification error(2)), die Lösung aber für euch behaltet. Ich habe die Antwort auf den Leserbrief von Marco Appelt drei Mal gelesen. Vergebens! […]

Christian Karas, Berlin

Obwohl in meiner Antwort sehr wohl stand, wie das Problem zu beseitigen ist, kamen mehrere solche Mails bei mir an. Dies stürzte mich in eine Sinnkrise, da ich Dödel offenbar nicht exakt genug erklärt habe, was zu tun ist. Ich bereue, schäme mich, gelobe Besserung und starte einen weiteren Versuch. Falls *Forsaken* (PCA 5/2000) bei Ihnen nicht läuft:

Patch von CD 1 installieren!

Ich hoffe, das war jetzt deutlich genug.

Thema Service

Du bist der freundlichste und hilfsbereiteste von allen Harald Fränkels, die ich kenne! […] Ich habe da aber ein kleines Problem. Ich bin euerem Rat gefolgt und habe mir das coole Earth 2150 gekauft. […] Mein sehr kleiner Bruder hat die Komplettlösung in die Hände bekommen, so dass sie nachher nicht mehr zu gebrauchen war. […] Jetzt bin ich aber im Spiel an einer kniffligen Stelle und komme ohne eure Komplettlösung nicht weiter. Könntest du mich retten und mir eine Komplettlösungs-Kopie oder so in meinem frankierten Rückumschlag tun und mir schicken? […]

Michael Ried, Neumarkt i. d. Opf.

Enthüllt: Julie hat acht Brüder

Als ich in der vergangenen Ausgabe dazu aufrief, unsere Leser mögen sich an einem Look-alike-Contest beteiligen und sich in Julie-Strain-Montur ablichten lassen, war mir klar, dass nicht viele Einsendungen kommen würden. Aber nur eine? Michael Giraut aus Riegel war der einzige, der den Mumm hatte, diesen Blödsinn mitzumachen. Dafür erhält er verdientermaßen ein besonders schönes Autogramm von Julie, die bekanntlich für die gleichnamige Heldin im Spiel *F.A.K.K.2* Modell gestanden hat. Glückwunsch! Doch wohin mit den restlichen vier handsignierten Karten? Wie angedroht, verteilte ich diese bei uns im Haus. Selbstverständlich mussten sich vorher alle Redakteure als Julie Strain verkleiden. Das oberpeinliche Ergebnis sehen Sie auf diesen Seiten. Eine unabhängige Jury entschied sich für folgende Preisträger: Christian Sauerteig gewann, weil er einen billigen Bikini-Tanz aufführte; Christian Bigge erhielt eine Karte für seine Pose „Ich leck die Axt ab" (die wir aus ästhetischen Gründen leider nicht abdrucken konnten); Joachim Hesse wurde mit dem Sonderpreis „Mach mir den Highlander" ausgezeichnet. Dirk Gooding überzeugte durch seine Darstellung von Dirkix, dem Gallier. Durchs Raster fielen Alexander Geltenpoth (Brustbehaarung war sichtbar), Christian Müller (kehrte selbst in Frauenfummeln zu stark den coolen Chefredakteur raus), Herbert Aichinger (Foulspiel: Er versuchte während des Fototermins, Müller mit dem Plastikschwert zu erdolchen) und meine Wenigkeit (Sieht nicht aus wie Julie, sondern wie Conan – nicht so muskulös, aber mit demselben dämlichen Gesichtsausdruck).



Die echte Julie Strain ist eben einzigartig. Sie zu kopieren, scheint unmöglich, wie der Look-alike-Contest bewies.

Hugs & Kisses
Julie Aichinger
xxx

FAKK YOU!
Julia Müller

Nicht von dieser Welt
Alex Strain

Schönes Leben noch…
Julie Fränkel

Habe ich schon erwähnt, dass ich die vielleicht weltgrößte Frankierter-und-adressierter-Rückumschlag-Sammlung der Welt besitze und fast ein Museum aufmachen kann? So Leid es mir tut, aber ich kann nicht jede Zuschrift per Post beantworten – selbst wenn ich in einem Umschlag 37 besonders seltene und wertvolle frankierte Rückumschläge finde, die noch nicht in meinem Album kleben. Es ist nur möglich, Hefte nachzubestellen. Dafür ist aber der „Leserservice" zuständig. Ein entsprechender Vermerk auf dem Brief oder in der E-Mail genügt. Wir können leider keine Cheats, Tipps oder Lösungen verschicken. Auch wenn jetzt mein Hobby (frankierte Rückumschläge sammeln, Sie wissen schon) darunter leidet: Schenken Sie mir künftig bitte keine mehr! Jetzt zu Michael: Weil dein Brief herhalten musste, um ein paar harte Worte zu gebrauchen, mache ich bei dir eine Ausnahme. Zudem kann ich Oberpfälzer gut leiden. Da ich leider kein staatlich geprüfter Kopierer bin und von mir gefertigte Kopien ähnlich unbrauchbar sind wie eine Komplettlösung, die ein sehr kleiner Bruder in die Hände bekommen hat, bat ich unseren Leserservice, dir die gewünschten zwei Ausgaben ausnahmsweise kostenfrei zuzusenden. Jetzt soll bloß niemand auf die Idee kommen, ich würde so was öfter machen.

Leser an den Pranger

[...] Ich als aufmerksamer PCA-Leser habe einen fast unverzeihlichen Fehler auf der Seite „Aktuelles/Actionspiele" (Ausgabe 06/2000) unseres beliebten Leserbriefonkels Harald Fränkel entdeckt. Und zwar geht es um die Deep-Space-9-Vorschau, in der geschrieben steht, man könne Kira Nerys steuern. Mein lieber Harald: Der Major von DS9 heißt Nerys Kira und nicht Kira Nerys! [...]

Marc Jäggle, Biberach

PC ACTION Da es immer wieder Leser gibt, die mit aller Gewalt versuchen, uns mittels Pranger bloßzustellen, ist es wohl an der Zeit, den Spieß einmal umzudrehen. Unsere Fehler in der vergangenen Ausgabe waren zu unwesentlich, um sie an dieser Stelle zu berichtigen. Dafür geht es jetzt drei Lesern an den Kragen. Zunächst fühle sich **Marc Jäggle** hiermit öffentlich verspottet: Kira Nerys heißt Kira Nerys und eben nicht Nerys Kira. Ja, ihr Vorname lautet Nerys, nicht Kira. Bei den Bajoranern ist es aber üblich, dass immer der Nachname zuerst genannt wird. Blöd, dass ich in meinem Freundeskreis einen Bajoraner habe, oder?

[...] Ein weiterer kleiner Fehler, der Profis wie euch trotzdem nicht passieren sollte, ist es, bei der Vorschau zu C&C Renegade die Waffe des Soldaten am Screenshot als M16 zu bezeichnen. Wenn ihr euch den Kolben anseht, müsstet ihr sofort erkennen, dass es keinesfalls ein M16 ist. Die abgebildete Waffe ist eine, die auch Counter-Strike-Spieler kennen. Es ist das M15 Colt Commando! Deshalb fordere ich dich auf, den schuldigen Redakteur in ein Julie-Strain-Outfit zu stecken, in deinen gewünschten Posen abzulichten und dann bei der nächsten PCA am Titelbild zu präsentieren. [...]

Markus Tilli per E-Mail

PC ACTION **Markus Tilli** an den Pranger! Ich habe mich bei unserem Tricks-Hasen Florian Weidhase erkundigt: „Es gibt keine M15 Commando. Es gibt eine AR15 von Colt. Das ist aber nicht die Commando. Die heißt R0733. All diese Waffen stammen aus der Familie der M16 A2." Noch Fragen?

Abgesehen davon, dass ich die PC Action einfach super finde, muss ich doch Jo an den Pranger bringen. Denn er hat meine Religion (Buffy – The Vampire Slayer) verletzt. [...] 1. Buffy Anne Summers? Wo kommt das Anne her? Sie heißt einfach Buffy Summers, ich als eingefleischter Buffy-Anhänger habe noch nie etwas von Anne gehört. 2. Das Bild auf der dritten Seite, Buffy mit dem Meister (der, der ihr gerade in ihren so geilen Hals beißen will): Der Meister ist kein Dämon, sondern der Meister. 3. Ein Dimensionstor zur Hölle? Klingt zwar gut, ist aber falsch. Es heißt Höllenschlund. Dieser liegt in Sunnydale und zieht ungemein viele Dämonen und andere böse Wesen an, aber auch gute. [...]

Sebastian Lefke, Werne

PC ACTION 1. Buffy Summers heißt mit zweitem Vornamen Anne. Können wir doch nichts dafür, dass das in deinem Buffy-Lexikon nicht drinsteht. Ich würde vorschlagen, du verbrennst es. 2. Der Meister ist der Meister. Stimmt. Er ist aber auch ein Dämon. Lass es mich so ausdrücken: Ein Ferrari ist ein Ferrari. Er ist aber auch ein Auto. Nicht zu verwechseln mit der falschen Logik „Ein Hund ist ein Tier. Eine Katze ist ein Tier. Deshalb ist ein Hund eine Katze"! 3. Der Höllenschlund ist der Höllenschlund. Stimmt so weit. Er führt aber in eine andere Dimension und ist somit auch ein Dimensionstor. Ruf dir hier noch mal den Ferrari-Vergleich in den Sinn, falls du den mittlerweile vergessen hast. Ich hoffe, **Sebastian Lefke** fühlt sich jetzt peinlich berührt.

Vampirkunde

Beim Lesen der Ausgabe 6/2000 ist mir in den Artikeln Buffy – The Vampire Slayer und Vampire: Die Makerade aufgefallen, dass die Spieldesigner sich zwar große Mühe mit den Schattenwürfen gemacht haben (siehe Seite 39 und 43), aber damit vielleicht etwas zu viel des Guten getan haben, denn meinem (okkulten) Wissen nach besitzen Vampire weder ein Spiegelbild noch werfen sie einen Schatten. [...]

„Robert Ashton", Weimar-Wolfshausen

Für diesen unglaublich wichtigen Fall holte ich mir fachlichen Rat von Activision Deutschland. Denn immerhin haben wir hier bei der PC Action auch einen hohen Bildungsauftrag. Hier die offizielle Stellungnahme: „Es gibt unterschiedliche Ausführungen über die Eigenschaften von Vampiren, die von Autor zu Autor wechseln. Im Vampire-Universum von White Wolf (auf dem *Vampire: Die Maskerade* beruht) werfen die Vampire sehr wohl Schatten und erzeugen auch ein Spiegelbild. Ansonsten könnten sie nicht in dem Maße die Geschicke der Menschheit steuern und beeinflussen, da sie zu schnell auffällig werden würden. Ein einziger Clan, die Lasombra, werfen kein Spiegelbild. Dafür beherrschen sie aber die Disziplin „Schattenspiele" und können dadurch unter anderem ihren Schatten beliebig deformieren, vergrößern oder ganz verschwinden lassen. Im Film *Dracula* (der Neufassung von Coppola 1992) wirft übrigens Vlad Dracul in seinem Schloss einen solchen manipulierten

Schatten. So, genug klug geschissen fürs Erste. Markus Wilding, PR-Direktor“

Kriegserklärung

Wenn Eure Fränkeligkeit wüsste, wie lange ich darauf gewartet habe! […] Bis jetzt hatten nur die Österreicher das Glück, von Ihnen beschimpft, durch den Dreck gezogen und beleidigt zu werden, aber nun haben Sie es wohl auf uns, die kleinen, hilflosen Schweizer abgesehen. […] Die Hälfte unserer Nation ist über Ihre Worte entsetzt gewesen. Mir bleibt keine Wahl: Sehr geehrter Herr Fränkel, hiermit erkläre ich Ihnen offiziell den Krieg. :-)

Jan Uhlmann per E-Mail

Ja, schicken Sie die drei Hanseln ruhig rüber, Sie Toblerone-König. Die Schweiz ist schließlich so klein, dass sie wohl kaum mehr als drei Soldaten aufbieten kann, oder? Und die anderen drei bleiben ja zu Hause, weil sie der Hälfte der Nation angehören, die so intelligent war, meine Worte richtig – nämlich als Scherz – zu verstehen. Mit dem armseligen Würstchen-Trio werde ich allemal fertig. Denn seit dem letzten Foto-Shooting besitze ich ein Schwert. Hättet ihr Schweizer nicht so ein (zugegebenermaßen intelligentes) Wehrdienstsystem, wonach meines Wissens nach fast jeder Mann bis zu seinem 50. Lebensjahr Soldat bleibt, bliebe ja wahrscheinlich nur einer übrig, der gegen mich Krieg führen könnte. Ebenfalls :-)

Harald Fränkel per Leserbriefseite

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 7/2000




BRITNEY SPEARS' BODYGUA


BRITNEY SPEARS
RDS
GET CLOSER TO THE STARS
MTV MUSIC TELEVISION
MASTERS
SAMSTAGS 17.00-18.00 UHR
WWW.MTVHOME.DE/MASTERS





Leidenschaft.









www.needforspeed.com


S PR 181
Leistung.
Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.
NEED FOR SPEED
PORSCHE
TM

Ich mein' ja nur

Impressionen von der E3

Der Jetlag ist aus dem Körper verbannt, Seh- und Hörnerven soweit restauriert, die Pressemappen stapeln sich gefährlich schief auf dem Schreibtisch: Die Zeit nach der E3 bricht an. Was gibt es Neues an der Hardwarefront? Auf den ersten Blick herzlich wenig. 3dfx und Nvidia verbarrikadierten sich in kleineren Diskussionsräumen, Ati sogar in einer Hotelsuite. AMD und Elsa hatten immerhin einen Wohnwagen auf dem Parkplatz von GOD bezogen, um dort in aller bescheidenen Gemütlichkeit Meetings zu veranstalten. Ansonsten wagten sich nur Multimedia-Firmen und Spielewerkzeug-Hersteller in die großen Ausstellungs-Hallen. Zu hohe Standkosten? Keine neuen Produkte? Tatsache ist, dass schon auf der CeBIT Neuheiten dünn gesät waren. Und durch die Absage der CeBIT Home bleiben nur noch ECTS (London) und Comdex (Las Vegas) als Messe-Plattformen übrig, um der Hardware-Gemeinde spannende Projekte anzukündigen. Obwohl: Dem Kunden dürfte das gelegen kommen. So können sich die Firmen auf das Entwickeln fehlerfreier Produkte konzentrieren und müssen diese nicht zu einem bestimmten Messetermin halb gar vorzeigen.

Thilo Bayer



Top Gun Afterburner

Spiele-Controller **Thrustmaster hebt ab**

Beim E3-Stand von Guillemot war die Wiederauferstehung der Thrustmaster-Marke unverkennbar. Gleich vier neue Top-Gun-Joysticks werden ab Sommer erhältlich sein, darunter mit dem Afterburner-Modell ein echtes Controller-Highlight für 140 Mark. Der Schubregler liegt sehr angenehm in der linken Hand, ist dabei sogar abnehmbar und lässt sich separat aufstellen. Die Basis besitzt einen stabilen Knüppel mit Drehachse, der besonders für mittelgroße Hände gut geeignet ist. Für 200 Mark wird Guillemot auch noch eine Variante mit integrierten Rüttelmotoren veröffentlichen, die auch verwöhnte Spielegemüter zufrieden stellen dürfte.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.thrustmaster.com)



Thrustmaster lebt wieder: Die neue Top-Gun-Linie von Guillemot macht auch optisch einen guten Eindruck.

Saitek PC Dash 2

Spiele-Controller **Das Klavier für Spieler**

Saitek überraschte auf der E3 mit PC Dash 2, dem Nachfolger des erfolgreichen Spiele-Keyboards aus dem Jahre 1997. Es ist kompakter als der bekannte Vorgänger und besitzt deutlich bessere Druckknöpfe. Der bisherige Barcodeleser für die Dashkarten entfällt, dafür können jetzt alle Tasten programmiert werden. Die Standardauflage beinhaltet typische Windows-befehle, außerdem sind ein Coolie Hat und Maustasten integriert, um Einsatzmöglichkeiten über den Spielebereich hinaus zu schaffen.

Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)



Dash 2: Der Saitek-Controller mit dem Waschmittel-Namen wird auch in der Neufassung viele Freunde finden.

Centauri SL-8200

Lautsprecher **Gestylte Brüllwürfel**

Wer sich zu Hause noch nicht mit einem Subwoofer-Soundsystem beglückt hat, sollte einen Blick auf die durchgestylten Lautsprecher der Centauri-Serie von SoundLink werfen. Der in einem akustikverbessernden Holzgehäuse untergebrachte Subwoofer wird von einem Paar Stereo-Satelliten begleitet. Alle drei sind in Schwarz und Silber gehalten. Für 130 Mark bekommt man dann 480 Watt Impulsleistung geboten, die Dauerleistung liegt bei etwa 25 Watt. Lautstärke und Bassverhältnis sind vom Satelliten aus einzustellen, ein Kopfhörer-Anschluss ist nicht an Bord. Das SL-8200 ist seit Ende Mai im Handel erhältlich.

Info: InterAct/Jöllenbeck, 01805-125133 (www.interact-europe.de)

In edler Optik bietet InterAct ein solide verarbeitetes Soundsystem für Einsteiger.



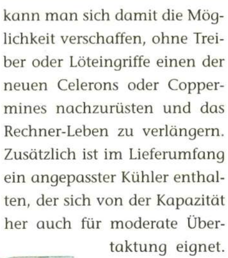
Hardware-Happen

/// Microsoft ist bei der Entwicklung von Windows Millennium (Nachfolger von Win98) bei der Beta 3 angelangt. Im hausinternen Praxistest überzeugte Win ME durch seine multimedialen Zusatztools. Bei der Spielegeschwindigkeit gab es Licht und Schatten; insgesamt dürften Win98 und Win ME ähnlich schnell sein. Auch bei DirectX 8 macht Microsoft Fortschritte, hier läuft der erste Betatest. Zumindest der Funktionsumfang beeindruckt schon jetzt. In der D3D-Abteilung findet man pixelbasierte Effekte (Bump Mapping) sowie Kantenglättung, Bewegungs- und Tiefenunschärfe. Info: Microsoft, www.microsoft.de /// Ulead bringt die Gestaltungs-Software COOL 3D in der Version 3.0 auf den Markt. Mit COOL 3D kann der Anwender auf übersichtliche Art Texte und Logos animieren, um damit Webseiten oder Multimediaprojekte aufzupeppen. Das Programm greift auf vorhandene Direct3D-fähige Grafikkarten zurück. Die Vollversion liegt bei 150 Mark. Info: Ulead, www.ulead.de ///

S370-Adapter

CPU-Infrastruktur | **Heilsbringer für Aufrüster**

Topgrade bietet einen Zwischensockel an, der es erlaubt, die neuen Intel-Prozessoren im FCPGA-Format auch auf älteren Sockel-370-Hauptplatinen einzusetzen. Der FCPGA-nach-PPGA-Adapter bietet eine Umsetzung der unterschiedlichen Pin-Belegungen, das Motherboard muss allerdings die Spannungen und Bustaktraten bereitstellen. Für ca. 65 Mark kann man sich damit die Möglichkeit verschaffen, ohne Treiber oder Löteingriffe einen der neuen Celerons oder Coppermines nachzurüsten und das Rechner-Leben zu verlängern. Zusätzlich ist im Lieferumfang ein angepasster Kühler enthalten, der sich von der Kapazität her auch für moderate Übertaktung eignet. Wer ein ABit BP6 sein Eigen nennt, kann mit diesen Adaptern jetzt auch SMP-zertifizierte Coppermines einsetzen.



Der Zwischensockel dient als Übersetzer zwischen neuen CPUs und alten Hauptplatinen.

Info: Topgrade, 06403-690212 (www.topgrade.de)

Matrox Millennium G450

Grafikkarte | **G400 aufgepeppt**

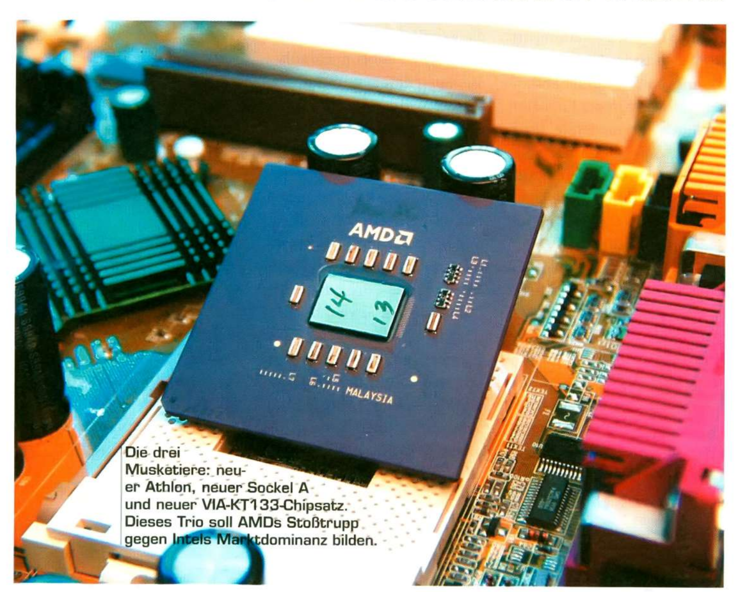
Matrox wird ab August den Nachfolger der G400-Serie unter dem Namen Millennium G450 in die Regale stellen. Verbessert wurden dabei nochmals die Speicheranbindung, die 3D-Geschwindigkeit und zahlreiche Peripherie-Merkmale. Augenfreundlich ist die Anhebung des RAMDAC-Taktes von 300 auf 360 MHz für bessere Bildwiederholfrequenzen in hoher Auflösung. Wieder an Bord sind auch die DualHead-Technologie, die den Anschluss eines zweiten Bildschirms an die gleiche Karte erlaubt, und das Environment Mapped Bump Mapping (EMBM). Letzteres wird langsam, aber sicher auch bei anderen Chip-Herstellern ein Standardfeature. Der 3D-Beschleuniger ist natürlich AGP-4X-fähig und hat Treiber für alle gängigen Betriebssysteme. Die Millennium G450 wird mit 32 MB DDR SDRAM (64 Bit breit) ausgeliefert und soll 419 Mark kosten.

Der Evolutionsschritt vom G400 zum G450 ist eher subtil, zum Thema T&L schweigt sich Matrox noch aus.

Info: Matrox, 089-6144740 (www.matrox.com)

Duo mit fünf Fäusten

AMD renoviert die Athlon-Serie nach weniger als einem Jahr und verpasst den beiden neuen Prozessoren frische Kraft für den Zweikampf mit Intels Celeron und Pentium III.



Die drei Musketiere: neuer Athlon, neuer Sockel A und neuer VIA-KT133-Chipsatz. Dieses Trio soll AMDs Stoßtrupp gegen Intels Marktdominanz bilden.

Hatte sich der „klassische" Athlon noch erfolgreich mit den Pentium III messen können, so war spätestens nach Erreichen der Gigahertz-Grenze abzusehen, dass Intel mit dem Coppermine wieder ein konkurrenzfähiges Konzept gefunden hatte. Die K6-Serie, preislich und für Aufrüster sehr attraktiv, war als Spiele-CPU im Wettbewerb mit dem Celeron immer nur zweiter Sieger. Vorhang auf also für den „Athlon mit leistungssteigerndem Cache-Speicher", ehemals „Thunderbird". Er wird weiter einfach unter dem Namen Athlon verkauft – also aufgepasst, solange die neue und alte die Serie gleichzeitig im Handel sind! Ab sofort beginnt auch die Auslieferung seines kleinen Bruders, dem Duron, an die PC-Hersteller.

Des Pudels Kern

Der Clou der neuen Chips ist schnell beschrieben: An die Stelle von 512 KByte L2-Cache, der in externen Bausteinen mit dem Prozessor zusammen auf eine Slot-A-Platine verlötet wird, treten jetzt 256 KByte L2-Cache (Duron 64 KByte), die direkt auf das Silizium des Prozessors gepackt wurden. Das ist das Verfahren, welches Intel dem Pentium III beim Übergang zum „Coppermine" vom „Katmai" verordnet hatte und davor den K6-III dem K6-2 überlegen machte. Die Vorteile sind vielfältig. Auf dem Chip lässt sich der Cache-Speicher mit vollem Prozessortakt und breiterem Datenpfad betreiben, anstatt an handelsübliche Speicher-Bausteine mit maximal 340 MHz Takt gefesselt zu sein. Durch die Verkürzung der Leitungswege werden die Zugriffe auf Informationen schneller, statt 21 CPU-Takten Wartezeit (Latenz) auf Anfragen sind es jetzt nur noch elf. Das beschleunigt kleine Datentransfers wie etwa Dreiecks-Koordinaten für Spiele-Engines ungemein. Um die geringere Menge an Cache-Speicher auszugleichen, stellt AMD jetzt sicher, dass der L1- und L2-Cache niemals Kopien derselben Informationen besitzen. Die Verbreiterung der Datenwege garantiert, dass die Arbeits-Einheiten der CPU immer gut gefüttert bleiben – beim ungemein hungrigen Athlon-Kern ein Muss!

Preiskarussell

Der Duron ergänzt den neuen Athlon am unteren Ende des Taktspektrums, Überlappungen gibt es nicht. Die noch existierenden Bestände des alten Athlon werden entsprechend der Takte zu selben Preisen abverkauft.

Takt	Duron	Athlon neu	Athlon alt
600 MHz	$ 112	-	$ 112
650 MHz	$ 154	-	$ 154
700 MHz	$ 192	-	$ 192
750 MHz	-	$ 319	$ 319
800 MHz	-	$ 359	$ 359
850 MHz	-	$ 507	$ 507
900 MHz	-	$ 589	$ 589
950 MHz	-	$ 759	$ 759
1.000 MHz	-	$ 990	$ 990



Der Film „Aliens" von James Cameron stand Pate für X-COM Alliance. Dank UT-Engine regiert der Athlon hier die 3D-Welt.

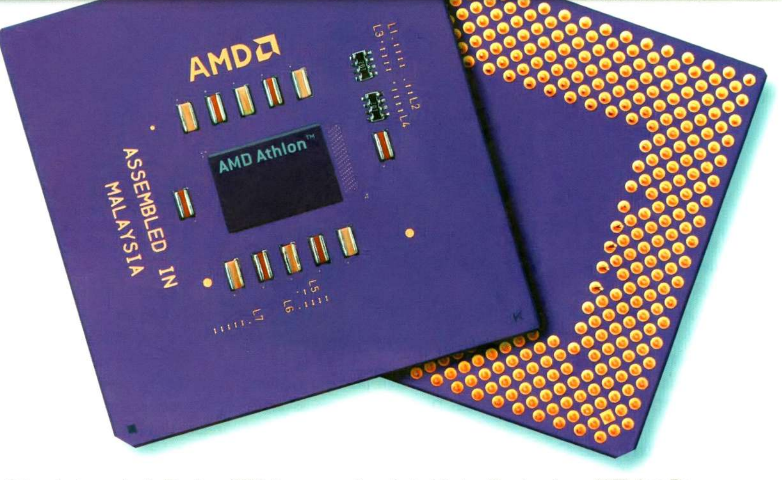
Technik-Keule

Als wäre das Leben noch nicht kompliziert genug, werden wir nun mit noch mehr Chip-Varianten bombardiert. Die wichtigsten Prozessor-Fakten finden Sie hier im präzisen Überblick. Eine 133-MHz-FSB-Version des Athlon wird Ende des Jahres verfügbar werden.

CPU	Intel Pentium III (Katmai)	Athlon „Classic"	Intel Celeron neu	Duron	Intel Pentium IIIE	Neuer Athlon
L1-Cache	16 + 16 Kbyte	64 + 64 Kbyte	16 + 16 Kbyte	64 +64 Kbyte	16 + 16 Kbyte	64 + 64 Kbyte
L2-Cache	512 Kbyte	512 Kbyte	128 Kbyte	64 Kbyte	256 Kbyte	256 Kbyte
L2-Takt	1/2	1/3 bis 1/2	Voll	Voll	Voll	Voll
L2-Busbreite	128 Bit	128 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
L2 Exklusiv	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja
Front Side Bus	100 MHz	100 MHz DDR	66 MHz	100 MHz DDR	100/133 MHz	100 MHz DDR
CPU-Takt	350 bis 600 MHz	500 bis 1.000 MHz	533 bis 600 MHz	600 bis 700 MHz	500 bis 1.000 MHz	750 bis 1.000 MHz

Fieberkurve

Der reale Leistungszuwachs könnte, legt man die Erfahrungswerte des K6-III und Coppermine gegenüber deren Vorgängern an, bei etwa einer Taktstufe (50 MHz) über dem Athlon Classic liegen. Das hängt aber individuell vom jeweils getesteten Spiel ab. Können die kritischen Teile der Spiele-Engine im Cache gehalten werden, dann drehen sie ihre Runden extrem schnell. Müssen die Daten dagegen ständig durch das gesamte Speichersystem pilgern, werden sie vom RAM wieder auf das alte Niveau ausgebremst. Letzteres gilt verstärkt beim Duron, der deshalb ungefähr so schnell wie der Athlon Classic sein sollte – das ist dennoch beachtlich.



Schon fast zu schade für einen Kühlkörper, so präsentiert sich das Kronjuwel von AMD dem Betrachter. Nichtdestotrotz, auch Schmuckstücke müssen schuften, also rein in den Computer.

Gesockelt, nicht geslottet

Durch die Verlegung des Cache in den Prozessor wird die CPU-Platine überflüssig. Konsequenterweise wird es den neuen Athlon und Bruder Duron für den Endkunden nur als Sockel-A-Version geben. Innerhalb von drei Monaten soll der Slot A nicht mehr in neuen Computern zu finden sein. Wenige Exemplare eines Slot-A-Thunderbird gehen exklusiv an Computerhersteller, um noch alte Motherboard-Bestände zu beglücken. Für den Endhandel sind keine Exemplare vorgesehen – das macht den Slot A über Nacht zur Sackgasse für Aufrüster.



AMD hat sich für alle Herausforderungen gewappnet. Weniger gut ergeht es den Borg mit dem Athlon auf der Q3-Engine.

Tanzpartner

Nachdem VIA den KX133 durch eine Inkompatibilität mit dem „Thunderbird" aus dem Rennen gekegelt hat, wird AMDs bewährter AMD750 „Irongate" und die Sockel-A-Variante VIA KT133 (ehemals KZ133) für die neuen CPU-Brüder das Heim bieten. Stärke des KT133 ist der PC133-Speicher, der ein Drittel mehr Hauptspeicher-Bandbreite für die CPU bereitstellt. Mittelfristig haben sich aber auch noch andere Chipsatz-Hersteller, z. B. Ali mit DDR-RAM-Unterstützung und SiS mit dem 730S-Chipsatz, für den Sockel-A angemeldet.

Armin Lenz

Kommentar

Armin Lenz

Abgehängt! So oder ähnlich muss man die Kritik an AMD formulieren, was die Behandlung der loyalsten Anhänger der Marke angeht: die Aufrüster. Eben erst hatte man sie sich mühsam mit der Lebensverlängerung der Sokkel-7-Plattform herangezogen, schon lässt man sie beim Slot A hängen. Sicherlich gibt es dafür solide technische Gründe, schön ist es deshalb trotzdem nicht. Ausgerechnet Intel beweist sich jetzt als der Freund der schrittweisen Nachbesserung am lieb gewonnenen PC mit der Bereitstellung sowohl von gesockelten als auch von Slot-CPUs. So weit muss der Rollentausch nun doch nicht gehen.

Strahlemann aus Kanada

Wenn sich GeForce 2 GTS und Voodoo5 streiten, freut sich Atis Radeon 256 dann als lachender Dritter?



Spacig präsentierte Ati die Radeon-256-Generation auf der Spielemesse E3 in Los Angeles mit der „Radeon Ark"-Demo.

Ati hatte in der Vergangenheit immer mit dem drögen Image zweitklassiger Massenware zu kämpfen – Schicksal des größten Erstausrüsters im Grafikkartenmarkt. Seit dem – allerdings von wenig Glück verwöhnten – Rage Fury MAXX scheint sich das zu ändern. Mit dem Radeon 256, Codename „Rage 6", wollen die Kanadier jetzt Nvidia auf die frechen Finger klopfen und ganz an der Spitze der Spiele-3D-Karten mitmischen.

Geometrie und Co.

Anders als 3dfx hat Ati sich gleich konsequent an Nvidias Fersen geheftet und verpasst dem Radeon einen vollwertigen Geometriebeschleuniger, der auf dem Papier dem des GeForce2 in nichts nachsteht. Damit jedoch nicht genug, man packt auch gleich eine Animations-Engine für Morphingeffekte (Mimik bei Spielfiguren oder Terminator-2-Effekte) auf den Chip. Einzigartig ist auch die volle Hardware-Unterstützung für alle Bumpmapping-Varianten (EMBM, Dot 3, Emboss). Das kann sonst noch niemand bieten.

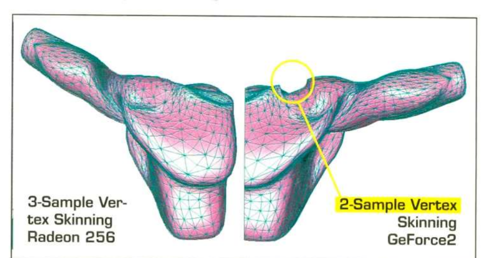
Pixelschleuder

Beim Tapezieren der Dreiecke geht Ati davon aus, dass der Trend sich von einfach oder doppelt texturierten Flächen zu höheren Sphären der Bildqualität hin bewegt. Deshalb kann die „Pixel Tapestry"-Architektur des Radeon gleich drei Texturen pro Takt aufmalen. Die Konkurrenz muss dafür noch zwei Zyklen einplanen. Es spricht also bei Ati nichts dagegen, zwei Bildpunkte simultan mit Farb-, Licht- und Bumpmap-Textur zu versehen, ohne in der Leistung einzubrechen.

Leistungsprofil

Die von uns in Augenschein genommene Karte war noch ein Vorserienmodell, welches anstatt mit 200 MHz Chip- und Speichertakt (DDR DRAM) erst mit 176 MHz lief. Im Vergleich mit den serienreifen Konkurrenten musste sich der Radeon hier noch deutlich geschlagen geben. Besonders die Bereitstellung der hardwareseitig vorhandenen Füllrate durch die Treiber ist noch verbesserungsfähig. Sehr ansprechend dagegen ist die Bildqualität, und das endlich auch in 16 Bit, anders als noch bei der Fury MAXX. Bemerkenswert gut war auch der sehr geringe Leistungsabfall zwischen 32- und 16-Bit-Darstellung von etwa 20 Prozent.

Armin Lenz



Geometrisch korrekte Muskulatur und Haut bietet der Radeon 256 mit „Vertex Skinning" auch ohne Programmierer-Eingriff.

Grafik-Leistungsschau

Der Radeon ist mit neuartigen Leistungsmerkmalen für Bildrealismus vollgepackt. Daneben nehmen sich die Konkurrenten von Nvidia und 3dfx eher bescheiden und traditionell aus.

	ATi Radeon 256	3dfx VSA-100	Nvidia GeForce2
Chiptakt	200 MHz	166 MHz	200 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	166 MHz SDR	166 MHz DDR
Multiprozessor	2 (MAXX)	2 bis 32	nein
Geometriebeschleunigung	TLC	nein	TLC
Render-Pipeline	2x3	2x1 oder 1x2	4x2
Texel-Füllrate	je 1.200 MTexel	je 166/333 MTexel	1.600 MTexel
Pixel-Füllrate	je 400 MPixel	je 333/166 MPixel	800 MPixel
Kantenglättung	Supersampling	Spatiales Jittering	Supersampling
Bewegungsunschärfe	ja	ja	nein
Vertex Skinning	bis 4 Sample	nein	bis 2 Sample
Morphing	ja	nein	nein

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

Originalgröße: 84 x 119 cm

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



X Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PA12



Wer zukünftige Spiele wie Max Payne mit einer ordentlichen Geschwindigkeit genießen will, sollte rechtzeitig an ein Grafikkarten-Upgrade denken.

Willkommen zum Grafik-Shootout!

Nvidia gegen 3dfx, GeForce2 gegen VSA-100: Nach der Technikvorschau in der letzten Ausgabe folgt nun der endgültige Test. Sieben brandneue Grafikkarten kämpfen um den Beschleunigerthron.

Das Timing hätte nicht besser ausfallen können: Nvidia und 3dfx bringen fast simultan ihre neue Grafikkarten-Generation auf den Markt. Grund genug, nach den ersten Tests in PCA 6/2000 nun die finalen Ergebnisse zu präsentieren. Immerhin sechs verschiedene Karten mit dem GeForce2 sind bei uns eingetroffen, darunter auch eine 64-MB-Version von Guillemot. Besonders auffallend sind die praktisch nicht vorhandenen Geschwindigkeitsunterschiede zwischen den Kandidaten, wobei sich lediglich der Speicherriese von Guillemot dank höherer Taktung etwas absetzen kann. Deshalb finden Sie bei den Benchmarks nur die allgemeine Angabe „GeForce2 mit 32 MB RAM". Auch sonst herrscht Einklang pur: Identische Taktfrequenzen für Chip und Speicher (200/333 MHz), gleicher Treiber, minimale Ausstattungsunterschiede und übereinstimmende Preise (800 bis 850 Mark) bestimmen den GeForce2-Markt. Die Frühjahrsalternativen kommen aus dem Hause 3dfx. Von den drei angekündigten Karten konnten wir für diese Ausgabe die Voodoo5 5500 testen. Die V4 4500 sowie die V5 6000 folgen dann in den nächsten Ausgaben.

3D Prophet II GTS 32

Die erste finale GeForce2-Platine wurde uns von Guillemot zur Verfügung gestellt. Im Gegensatz zur Konkurrenz besitzt die Prophet II von Haus aus einen TV-Ausgang zur Bildwiedergabe auf Fernsehern – den Freund gepflegter DVD-Sessions wird dies freuen. Alle Speichermodule sind mit passiven Kühlkörpern bepflastert. Das sieht optisch zwar ansprechend aus, viel Übertaktungsspielraum wird jedoch nicht geschaffen, da der heiß laufende Taktgeber im Chip integriert ist. Immerhin sorgt das spezielle Platinendesign der Prophet II 32 dafür, dass die Karte auch auf Hauptplatinen mit unterdimensionierter Spannungsversorgung stabil läuft. Der mitgelieferte Software-DVD-Player PowerDVD unterstützt leider noch nicht alle Hardwarefunktionen des GeForce2-Chips.

3D Prophet II GTS 64

Das 3D-Schlachtschiff von Guillemot ist die Prophet II mit 64 MB RAM SDRAM und einer Preisempfehlung von 999

3D Prophet II GTS 32

Hersteller:	Guillemot
Info-Telefon:	0211-338000
Web-Site:	www.guillemot.de
Preis:	800 Mark
Stärken:	OpenGL-Geschwindigkeit, integrierter TV-Ausgang, Platinendesign
Schwächen:	Relativ hoher Preis, Kantenglättung im Vergleich zu langsam
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**92%**

» GeForce2-Platine mit Stabilitätsgarantie «


ERAZOR couldn't get any better...
GLADIAC™
GeFORCE 2 GTS
READY FOR 3D REVELATOR
Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA
• ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
• Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
• Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
• ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
• Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
• Kompatibel mit *3D REVELATOR*
• 6 Jahre ELSA-Garantie
Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de
ELSA
www.elsa.de
Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors
ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199
Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG (Aachen, Deutschland). Alle anderen verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.



Mark. Wer die ultimative Leistung in extremen Auflösungen sucht, eine dicke CPU (750 MHz aufwärts) sein Eigen nennt und sich bei der *Q3*-Engine wohl fühlt, dürfte hier feuchte Hände bekommen. Auch bei den Taktfrequenzen lässt es Guillemot krachen: Standardmäßig sind 220/366 MHz (Chip/Speicher) eingestellt. Ob sich der Aufpreis für die 32 MB RAM lohnt, müssen Sie selbst entscheiden. Tatsache ist, dass erst zukünftige Spiele vom Speicherpolster der Prophet II 64 profitieren. Außerdem dürften Hauptplatinen mit ungenügender Spannungsversorgung ziemliche Probleme mit der Prophet II 64 bekommen. Fazit: Die Platine ist für gut betuchte Spieler interessant, die in die Zukunft investieren wollen.

3D Blaster GeForce2

Erfahrungsgemäß schafft es Creative regelmäßig, seine Nvidia-Grafikkarte zum günstigsten Preis auf den Markt zu bringen; erste Vergleiche bei Onlineversendern bestätigen diesen Umstand. Ansonsten ist eher Hausmannskost angesagt. Auf der Ausstattungsseite sind wenig Überraschungen zu vermelden, lediglich das Spielebundle (*Rage Rallye*) dürfte dank T&L-Optimierung für Freude sorgen. Analog zu Elsa will auch Creative TV-Funktionalitäten per Zusatzmodul nachliefern; nähere Informationen sind noch nicht bekannt. Sehr schick sind die Optionsmenüs der Karte ausgefallen, sie orientieren sich in Funktion und Aussehen an der SB-Live!-Software. Damit lässt sich die 3D Blaster GeForce2 bequem tunen, wobei hier wie bei allen 32-MB-Versionen 220 MHz Chiptakt und 360 MHz Speicherfrequenz drin sein müssten.

Asus AGP-V7700 Pure

Die erste GeForce2-Karte von Asus ist die Pure-Variante ohne TV- oder Videofunktionen. Der Chip wird von einem schicken runden Lüfter gekühlt, dessen Funktionsfähigkeit dank eines kleinen Überwachungs-Bausteins überprüft wird. Darüber hinaus wird auch noch die Arbeitstemperatur von Chip und Speicher überwacht, was besonders Übertaktungsfans zu schätzen wissen dürften. Ansonsten bietet Asus das altbewährte Softwarebundle mit DVD-Player, *Drakan* und *Rollcage* sowie einem separaten Tuning-Tool. Wer das kontrollierte Leistungsmaximum anstrebt, darf hier ruhigen Gewissens zugreifen. Multimedia-Freaks sollten die



Hier sehen Sie eine Spielszene von MDK 2, bei der die aktivierte Kantenglättung einen sichtbaren Qualitätsvorteil bringt.



AGP-V7700 Pure

Hersteller: Asus
Info-Telefon: 02102-95990
Web-Site: www.asuscom.de
Preis: 800 Mark

Stärken: OpenGL-Geschwindigkeit, Hardwareüberwachung von Chip und RAM

Schwächen: Kein TV-Ausgang, Kantenglättung im Vergleich zu langsam

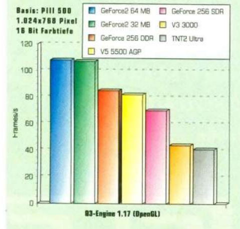
Ausstattung: Gut
Features: Sehr gut
Performance: Sehr gut

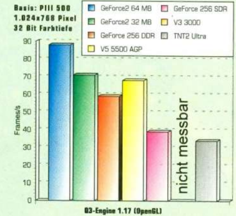
Gesamturteil: 91%

» Die erste Adresse für Karten-Übertakter «

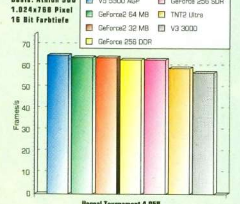
Grafikkarten in der Spielepraxis

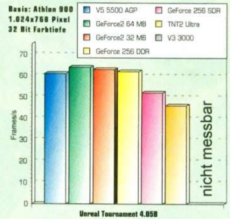
Ein Mittelklasse- und ein High-End-Rechner zeigen, ob und wie weit sich die neue Beschleunigergeneration (GeForce2-Platinen, Voodoo5 5500) von der alten (Karten mit GeForce 256 und TNT2 Ultra sowie Voodoo3 3000) absetzen kann.





In 16 Bit liegen beide GeForce2-Varianten bei der Q3-Engine klar vorne, gefolgt von GeForce1 (DDR) und der V5 5500. Abgeschlagen V3 und TNT2 Ultra. In 32 Bit ein ähnliches Bild, nur ist die V5 5500 nahe an der GeForce2 32 MB dran. Enttäuschend das Abschneiden der GeForce1-Karten mit SDRAM.



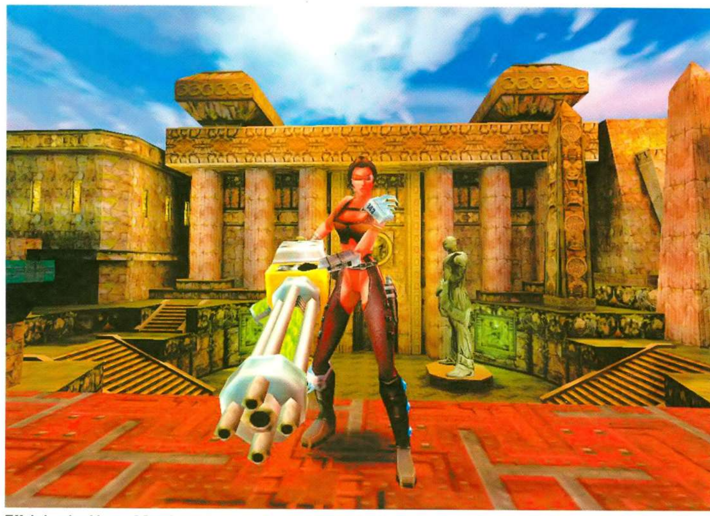


Bei *Unreal Tournament* liegt das Feld deutlich näher zusammen, da das Spiel wie viele D3D-Titel eher von der CPU-Leistung abhängt. In 16 Bit gibt es bis 1.024x768 praktisch keine nennenswerten Unterschiede, in 32 Bit verlieren GeForce1 (SDR) und TNT2 Ultra jedoch merklich.


Gladiac

Hersteller:	Elsa
Info-Telefon:	0241-6065112
Web-Site:	www.elsa.de
Preis:	850 Mark
Stärken:	OpenGL-Geschwindigkeit, optionales Videomodul
Schwächen:	Kein TV-Ausgang, Kantenglättung im Vergleich zu langsam
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**90%**

» Solide Karte ohne größere Überraschungen «


Effektlastig: Heavy Metal F.A.K.K.2 wird dank der Q3-Engine besonders gut auf GeForce-Karten laufen.

Deluxe-Variante der V7700 abwarten, die in der nächsten Ausgabe vorgestellt wird.

Elsa Gladiac

Während zum Zeitpunkt der Drucklegung in Deutschland noch keine Gladiacs gesichtet wurden, waren sie in den USA schon erhältlich. Unser Testboard entsprach dem Referenzdesign, das unter anderem auch bei der 3D Blaster GeForce2 von Creative zu finden ist. Hier kann der Anwender optional ein Aufsteckmodul anbringen, um TV- und Videofunktionalitäten nachzurüsten. Über Preis und Verfügbarkeit dieses Moduls liegen noch keine Informationen vor. Darüber hinaus will Elsa dem Gladiac-Käufer die Möglichkeit geben, online ein sehr preisgünstiges Spielebundle zu erwerben. Hervorzuheben ist die Kompatibilität mit der Elsa-eigenen 3D-Brille Revelator sowie das frei zugängliche Overclocking-Menü.

WinFast GeForce2 GTS

Leadtek ist mittlerweile eine bekannte Größe im Grafikkartenmarkt. Da verwundert es nicht, dass nun auch GeForce2-Beschleuniger im Produktprogramm stehen. Die uns zur Verfügung gestellte WinFast GeForce2 geht mit einem gigantischen Kühlapparat für den Chip an den Start. Der passive Kühlkörper ist im Vergleich zur Konkurrenz deutlich größer und kann so die Wärme gut ableiten. Auffälligkeiten sind ansonsten Mangelware. In der Verpackung findet sich noch ein Software-DVD-Player, außerdem gibt es optional eine Karte mit TV-Ausgang (die kostet dann 850 Mark). Wie alle anderen Anbieter hat auch Leadtek ein Übertaktungsmenü im Programm.

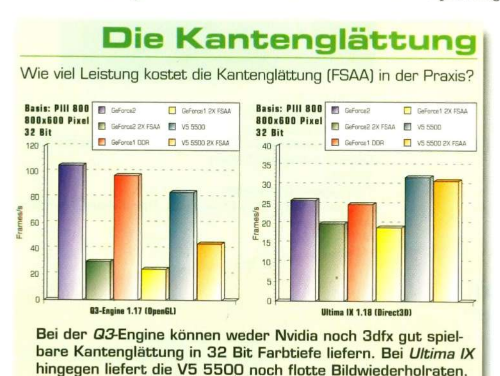
Voodoo5 5500 AGP

Nach erneuten Verzögerungen liegt die V5 5500 nun in den Händlerregalen. Nicht auszudenken, wenn 3dfx seinen Zeitplan eingehalten und die neue Generation schon letztes Jahr veröffentlicht hätte. Nvidia wäre das Lachen vergangen, denn die V5 5500 schlägt sich vor allem bei Direct3D-Spielen erstaunlich gut. Außerdem ist die Kantenglättungs-Technik von 3dfx sowohl bei Qualität als auch Geschwindigkeit der von Nvidia überlegen. Probleme bei der Spannungsversorgung kennt die V5 5500 nicht, sie bedient sich einfach aus dem (hoffentlich gut dimensionierten) PC-Netzteil. Leider ist die V5 5500 durch die fehlende Geometrieeinheit nicht optimal für zukünftige Spiele gerüstet. Der abwesende TV-Ausgang dürfte DVD-Fans abschrecken, außerdem werden es Übertaktungskünstler schwer haben, mehr als 10% Zusatzleistung aus der Karte zu kitzeln. Insgesamt eine gute Kartenwahl, wer jedoch ohne Kantenglättung auskommt, besitzt auch keinen zwingenden Kaufgrund.

Thilo Bayer

Die Kantenglättung

Wie viel Leistung kostet die Kantenglättung (FSAA) in der Praxis?



Bei der *Q3*-Engine können weder Nvidia noch 3dfx gut spielbare Kantenglättung in 32 Bit Farbtiefe liefern. Bei *Ultima IX* hingegen liefert die V5 5500 noch flotte Bildwiederholraten.

WinFast GeForce2 GTS

Hersteller:	Leadtek
Info-Telefon:	-
Web-Site:	www.leadtek.com
Preis:	800 Mark
Stärken:	OpenGL-Geschwindigkeit, sehr gute Kühlung des Chips
Schwächen:	Kein TV-Ausgang, Kantenglättung im Vergleich zu langsam
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**90%**

» Stabile Karte für Freunde gepflegten Übertaktens «

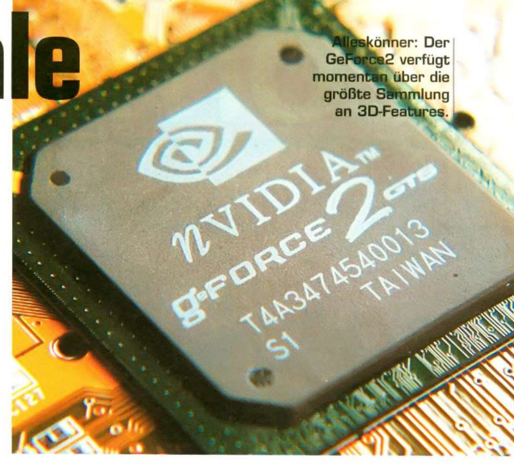
Voodoo5 5500 AGP

Hersteller:	3dfx
Info-Telefon:	0180-5177617
Web-Site:	www.europe.3dfx.com
Preis:	750 Mark
Stärken:	Kantenglättung, Direct3D-Spiele, Kompatibilität
Schwächen:	Kein TV-Ausgang, kein Hardware T&L, hoher Preis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**86%**

» Die beste Kantenglättung kommt von 3dfx. «

Karten-Finale

Die Kaufentscheidung fällt Ihnen immer noch schwer? Dann sollten Sie sich unsere abschließenden Kommentare zu Gemüte führen.



Alleskönner: Der GeForce2 verfügt momentan über die größte Sammlung an 3D-Features.

Zuerst müssen Sie sich die grundlegenden Unterschiede zwischen GeForce2 und VSA-100 vergegenwärtigen. Nvidia schwört im Gegensatz zu 3dfx auf das Modethema Hardware T&L, also die Durchführung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip zur Entlastung der CPU. Dazu gesellt sich die Pixel-Shading-Engine, welche Spezialeffekte wie Bump Mapping (Oberflächenstrukturen) oder Cube Environment Mapping (Reflektionen der Umgebung) pixelgenau in einem Durchgang ermöglicht. All diese wunderbaren Technologien sind jedoch in erster Linie Zukunftsmusik. 3dfx setzt seine T-Buffer-Technik dagegen, die in allen Spielen eine hochwertige Kantenglättung erlaubt. Außerdem beherrscht der VSA-100 als erster 3dfx-Chip die Ausgabe in 32 Bit Farbtiefe und reicht wichtige Fähigkeiten wie größere Texturen und die Kompression derselben nach. Sowohl bei GeForce2-Platinen als auch bei der V5 5500 gilt: Ohne einen guten Monitor (17-21 Zoll) und eine schnelle CPU (PIII oder Athlon ab 500 MHz) brauchen Sie gar nicht an ein Grafikkarten-Upgrade denken. Wer sein Geld in den GeForce2 investieren will, hat die Qual der Wahl. Alle 32-MB-Karten sind gleich schnell, selbst das Übertaktungspotenzial ist dank identischer Speicherbausteine (Infineon 6ns) sehr ähnlich. Hier sind also Verfügbarkeit und Preis ausschlaggebend. Wer einen Spielerechner ohne AGP-Slot tieferlegen will, sollte 3dfx und den PCI-Varianten der V4 4500 oder V5 5500 sein Votum geben. Die Zukunft bleibt spannend: In den nächsten Wochen erwarten wir Testmuster der V5 6000, der neuen Ati-Generation (Radeon 256) und des PowerVR 3 (Codename „Kyro").

Thilo Bayer / Armin Lenz

Kommentar

Thilo Bayer

Nach unzähligen Testdurchläufen war zumindest eines sicher: Einen strahlenden Sieger in allen Prüfkategorien gibt es bei der angetretenen Frühjahrskollektion nicht. Hier einige Anmerkungen zu den Bereichen Geschwindigkeit und Qualität.

Spiele-Geschwindigkeit: *Bei Spielen, die auf der anspruchsvollen Q3-Engine basieren, ist der Fall relativ klar. Hier herrschen GeForce2-Boards durch die Geometriebeschleunigung auf dem Chip und die Rechenarchitektur. Typische 3D-Spiele wie Drakan oder Unreal Tournament sind jedoch längst nicht so aufwendig, weshalb hier sowohl die V5 5500 als auch ältere Karten mithalten können.*

3D-Bildqualität: *Mit der V5 5500 erkauft man sich eine qualitativ hochwertige und ordentlich schnelle Kantenglättung für alle Spiele. Die Geometriebeschleunigung des GeForce2 wird dagegen weiterhin nur von sehr wenigen Titeln angesprochen; hier investiert man also in die Zukunft. Was die Kantenglättung des GeForce2 angeht: Seit dem 5.22-Treiber läuft sie auch bei vielen Direct3D-Spielen, ist aber meist nur in 800x600 und 16 Bit Farbtiefe spielbar. Hier hat 3dfx die Nase vorne.*

Rechenzentrum

Hier sehen Sie, wie gut die Grafikkarten mit einem PIII 500 und Athlon 900 zusammenarbeiten. Die Geschwindigkeit eines TNT2-Ultra-Beschleunigers dient als Grundlage, die übrigen Beschleuniger werden dann in Relation zu dieser Vorgabe gesetzt.

Pentium III 500 Direct3D (Drakan, Unreal Tournament) 16 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	39 +/- 0	41 +3%	39 +0%	39 +0%	42 +5%	40 +3%
1.024x768	38 +/- 0	36 -4%	39 +2%	39 +2%	42 +10%	40 +3%
1.280x1.024	33 +/- 0	27 -10%	37 +10%	38 +14%	40 +21%	38 +14%

Pentium III 500 Direct3D 32 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	39 +/- 0	n/a	39 +0%	39 +0%	41 +7%	40 +2%
1.024x768	37 +/- 0	n/a	38 +1%	39 +4%	41 +10%	38 +4%
1.280x1.024	25 +/- 0	n/a	30 +20%	35 +43%	38 +53%	37 +49%

Athlon 900 Direct3D 16 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	57 +/- 0	52 -8%	63 +11%	63 +11%	66 +15%	64 +13%
1.024x768	50 +/- 0	46 -9%	60 +20%	61 +22%	63 +26%	62 +24%
1.280x1.024	37 +/- 0	26 -30%	51 +39%	56 +52%	55 +49%	61 +65%

Athlon 900 Direct3D 32 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	50 +/- 0	n/a	63 +26%	63 +26%	65 +31%	64 +29%
1.024x768	39 +/- 0	n/a	50 +25%	58 +50%	59 +51%	62 +58%
1.280x1.024	24 +/- 0	n/a	34 +38%	44 +80%	44 +82%	52 +114%

Pentium III 500 OpenGL (Q3-Engine) 16 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	49 +/- 0	53 +7%	67 +35%	67 +35%	52 +6%	69 +39%
1.024x768	40 +/- 0	44 +9%	62 +54%	66 +64%	51 +27%	68 +69%
1.280x1.024	25 +/- 0	27 +9%	43 +73%	53 +110%	38 +52%	64 +156%

Pentium III 500 OpenGL (Q3-Engine) 32 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	46 +/- 0	n/a	62 +34%	68 +48%	53 +15%	68 +48%
1.024x768	34 +/- 0	n/a	43 +27%	60 +75%	49 +44%	63 +87%
1.280x1.024	20 +/- 0	n/a	24 +19%	36 +80%	42 +108%	43 +112%

Athlon 900 OpenGL 16 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	61 +/- 0	63 +2%	99 +62%	109 +78%	84 +37%	115 +88%
1.024x768	41 +/- 0	44 +8%	70 +72%	85 +108%	81 +100%	107 +162%
1.280x1.024	25 +/- 0	27 +9%	44 +75%	53 +112%	66 +165%	83 +229%

Athlon 900 OpenGL 32 Bit

	TNT2 Ultra	V3 3000	GeForce SDR	GeForce DDR	V5 5500	GeForce2
800x600	49 +/- 0	n/a	65 +33%	94 +93%	82 +69%	101 +108%
1.024x768	34 +/- 0	n/a	39 +15%	59 +73%	68 +100%	71 +109%
1.280x1.024	20 +/- 0	n/a	25 +22%	35 +73%	44 +121%	41 +102%

Jetzt am Kiosk!

Das Beste für Ihre Homepage

Praxisbericht: Mit dieser Testsoftware schützen Sie sich wirksam vor Spionage im Internet. Der Soundcheck für Ihre Homepage: Tipps & Tricks für den richtigen Einsatz von MP3 – mit den passenden Tools auf der CD im Heft. Günstig Surfen im Westentaschenformat: Wir sagen, wie's geht und zeigen, welche Notebooks, Palm-Tops und WAP-Handys Sie am schnellsten ins Netz bringen. Wie Sie mit einem Newsletter im Handumdrehen Ihre Besucher auf dem Laufenden halten.



Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem nächsten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800 - 1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/2000	0211-338000	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/2000	02102-95990	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/2000	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/2000	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/2000	0211-338000	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	84%*
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	84%*
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	83%*
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	83%*
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	82%*
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	81%*
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	81%*
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	80%*
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	80%*
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 500,-	80%*
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	75%*
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	74%*
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	73%*
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 480,-	72%*
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	72%*
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350,-	72%*
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	71%*
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330,-	71%*
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	70%*
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	70%*
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	68%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	5/2000	0180-5251199	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	5/2000	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

Spiele-Index

Rendevouz mit Julie Strain: Während der E3 traf Harald auf dem G.O.D.-Parkplatz das fleischliche Vorbild für Actionspektakel *Heavy Metal: F.A.K.K.2*. Entwickler Ritual Entertainment hatte extra ein Poster vom PC-Action-Cover der Ausgabe 12/99 anfertigen lassen und damit den Wohnwagen geschmückt, in dem das Spiel der Presse vorgestellt wurde. Warum unser Redakteur auf dem Bild so verklemmt dasteht? Er beteuerte später, Darmprobleme gehabt zu haben. Glauben wir natürlich nicht. Julie hat ihm in dieser Szene wohl dorthin gefasst, wo gut erzogene Damen nicht hinfassen.

Fundsachen

Nach seiner heroischen Rettungsaktion für 46 suizidgefährdete Zwerge wähnte sich der arme Jo „Sisyphus" Hesse bei seinem momentanen Lieblingsspiel *Lemmings Revolution* schon am Ziel, als er von dem Programm mit der abgebildeten Hiobsbotschaft konfrontiert wurde. Seine Verzweiflung kannte kaum Grenzen – viel hätte nicht mehr gefehlt, und unser Jo wäre auf allen Vieren durchs Büro gekrochen, um den imaginären 47. Lemming zu suchen. Glücklicherweise klappte es mit dem Level dann beim zweiten Anlauf …



Worte des Monats

Normalerweise beherrschen Superlative und überschwängliche Lobeshymnen die Pressemeldungen von Spiele-Herstellern zu ihren Produkten. Umso erfrischender wirkt es, wenn sich mal jemand die Mühe macht, die ausgetretenen Pfade zu verlassen und etwas Neues zu probieren! So erfreute uns kürzlich eine hochgeschätzte PR-Managerin mit feinem Humor und einer gesunden Portion Selbstironie:

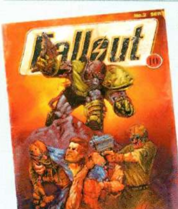
„… Ich habe mich schon viele Stunden in die Aufgabe verbissen, die Schatzkisten durch immer perfidere Labyrinthe zu schubsen – mit dem Ergebnis, dass ich jetzt langsam an meinem Verstand zu zweifeln beginne. Aber aufhören kann ich damit auch nicht. Erleichtert war ich daher, dass selbst mir […] die Installation und die Bedienung ohne das geringste Problem gelang."

In letzter Minute



ERSCHEINT AM 19. JULI

Vollversion: Fallout



Ein Kult-Rollenspiel der Extraklasse können wir Ihnen auf der nächsten PC Action als Vollversion anbieten: *Fallout* von Interplay gehört sicher zu den Titeln, von denen man viele Jahre nach ihrer Veröffentlichung noch spricht! *Fallout* verbindet eine beklemmende postnukleare Endzeitatmosphäre mit enormer Spieltiefe – nicht nur für eingefleischte Rollenspieler ein Muss!

Grand Prix 3



Nach langer Wartezeit und viel Geheimniskrämerei rückt der Releasetermin von *Geoff Crammond´s Grand Prix 3* in greifbare Nähe. Wir pressen uns jetzt schon mal in unser Schumi-Outfit, damit wir Ihnen dann brandaktuell von unseren ersten Testrunden mit Ferrari, McLaren & Co. berichten können.

AUSSERDEM …

Tipps und Tricks zu Vampire: Die Maskerade, Ground Control und vieles mehr …